



HOOKSOFT  
10th  
ANNIVERSARY  
FANBOOK

～さくらビットマップに巡り会うまで～





HOOKSOFT  
10th  
ANNIVERSARY  
FANBOOK

~さくらビットマップに巡り会うまで~



HOOK.  
SOFT



# 10年間、ありがとう!

そして伝説へ...



HOOKSOFT  
10th  
ANNIVERSARY  
FANBOOK

～さくらビットマップに巡り会うまで～

## INDEX

02 ごあいさつ

04 01 雨あがりの猫たちへ

08 02 天紡ぐ祝詞

12 03 OrangePocket

18 04 LikeLife

24 05 \_summer

30 06 HoneyComing

37 06' @HoneyComing RoyalSweet

40 07 FairlyLife

46 【スタッフ座談会 第一部】 HOOKの大航海!  
さくらビットマップに巡り会うまで――

54 【川波無人 責任編集】 WORLD of HOOK  
僕らがここにいる不思議。



## ごあいさつ

この度は「さくらビットマップ」をお買い上げいただきありがとうございます。

この本にはHOOKSOFTの10年分の歴史がたっぷりと詰まっております。

思えば11年前、HOOKSOFTがまだ前身の「ティンガアベル」という名称だった頃、ぼくは別の同人ゲームサークルを運営していて、まったく別の道を歩むつもりでございました。それが今のスタッフと出会ったことで一気にシフト。「雨がりの猫たちへ」、「天紡ぐ祝詞」と制作し、三本目の「OrangePocket」終了時より正式に生業に。今の時に至ります。

「雨猫」や「祝詞」を作ったあとも、ヒット作と言われる「オレボケ」を作ったあとも、幾度となく訪れる弊害にあいながら、まさかの9本目まで完成させることができました。

良いご縁があったこともありますが、いつもたくさんのユーザーさんが支えてくれたことが大きいと思います。

来年HOOKSOFTは11年目に突入しますが、これからが新時代です。

純愛の完成を追い求めることに変わりはありませんが、新たなテイストを盛り込み、よりHOOKSOFTらしい雰囲気の世界作りを心掛けていきたいと思っています。

と言っても、作品ごとのコンセプトが変わるだけで、HOOKSOFT的な根本が変わるわけではないのでご安心ください。ぼくらは何があろうとも、皆さんと共にあります。HOOKSOFTはいつでも楽しくておもしろい、希望に満ちた雰囲気の世界を作っていく所存です。

これからのHOOKSOFTに是非ご期待ください。

今後ともご愛顧の程、何卒よろしくお願い申し上げます。

平成22年8月 HOOKSOFT 代表 亜佐美 晶



### 56 08 さくらビットマップ

#### 62 さくらビットマップ

Material Collection (設定原画集)  
水原小春／松山璃子  
泉道ゆのか／南条千鳥  
室戸鼎／幸村みどり／相葉宗次郎  
その他／販促イラスト

### 78 さくらビットマップ 声優インタビュー

水原小春役 松田理沙／松山璃子役 松永雪希／室戸鼎 みる  
【クロストーク】 泉道ゆのか役 青葉りんご × 南条千鳥役 篠原ゆみ

### 83 さくらビットマップ テーマソング歌詞&歌手コメント

主題歌「コイノハナ」：Duca  
EDテーマ「桜が舞う空の下で」：茶太  
挿入歌「桜の咲く頃」：Rita

### 86 [スタッフ座談会 第二部] HOOKSOFT誕生!

さくらビットマップに巡り会って――

#### 90 鈴木ひろインタビュー

#### 91 桜はんぺんインタビュー

92 COMIC「さくらビットマップ収録レポート」北条 晶  
※95ページからお読みください。

#### 96 STAFF ROOM / 奥付



## Ameagari no nekotachi he 雨あがりの猫たちへ

DATA



ジャンル:シネマティックADV

発売日:2001年6月15日

■STAFF…原画:武田弘光 シナリオ:三浦祐介 音楽:misako, satoshi / OP「なつあめ」 作詞:川波無人、作曲:satoshi、歌:柚木まき / ED「雨あがりの猫たちへ」作詞・作曲:misako、歌:柚木まき  
■動作環境…Windows98、2000 / CPU: Intel Pentium 200MHz以上 (PentiumⅡ300MHz以上推奨) / メモリ:32MB以上 (64MB以上推奨) / VRAM:4MB以上 (8MB以上推奨)

## シリアスなドラマ性を追求した HOOKの記念すべきデビュー作

『少女園記念日』。それは、学園内で亡くなった女生徒の霊を慰めるための記念日。当事者以外にとっては取るに足らない学園行事だった。しかし、その記念日当日、智美棕、加宮忍、栄根亜希の3人は突然、女生徒の亡くなった事件が起きた10年前の世界に飛ばされてしまう。異常な事態に戸惑う棕たち。だが、周囲の生徒たちはまるで彼らが以前からのクラスメイトだったかのように接してくる。どうにか元の世界に戻ろうと模索する3人。そんな中、事件の謎が少しずつ明らかになっていく。降り止まぬ雨が上がるとき、彼らはなにを思うのだろうか……？

武田弘光氏が原画を手掛けたHOOKの処女作。ストーリーを創る「Maker Game」と、創られたストーリーを演じる「Keeper Game」という2種類のシナリオモードを、ふたりの主人公の視点からプレイすることにより、数十通りのストーリーを楽しむことができる「Movable Rail Selection」というシステムが大きな話題を呼んだ。

また、ドラマティックかつハードな内容の本作には凌辱シーンなども用意されており、今のHOOK作品とはかなりかけ離れた印象を受けるかもしれない。しかし、この作品は、間違いなくHOOKのルーツのひとつなのだ。



昼休み、ふたり仲良く昼食を取るひとみと星花。平和そのものの風景だ。



友人たちと過ごす楽しい日常。しかしこの後、大きな異変が彼らを待ち受ける……。



降りしきる雨は悲しみを流し去ってくれるのか……？



決して忘れてはいけない、悲しい記憶が刻まれた石碑。



激情に駆られ、棕に平手打ちを食わされるひとみ。形は違いこそすれ、愛する人と夢中で身体を重ねるのも、また激情の表れなのだろう。

Hitomi







雨の中、花を愛でる姿が似合う星花。しかしある日、彼女は男たちに蹂躪されてしまう。



澄江のコンプレックスは、忍と接することで溶けてゆく。そしてついには心を開き、身体をも許した。



Yuri

化学室で自慰行為にふけり悶える奈津を目撃してしまう。



Aki

幼いころ、棕と忍のふたりに告白された亜季。返事を返せないまま年を重ねたが、今はもうはっきりと言える。忍が好き、と。



保健室にて、お尻を突き上げて秘部を見せつける友梨。



Natsu

HOOK SOFT Visual History  
01  
雨あがりの猫たちへ



## Comment from Fellows

### ●HOOKとの縁

ご縁というよりは、各方面の人材を誘い、言いくるめ、巻き込んだ、創設主犯メンバーの一人です。当時はチームが形を成したことに素直な感動を覚えつつ、冷静に現場を見渡した時に「そうだね。普通の人はいないんだね」と優しい気持ちになりました。

### ●当時を振り返って…

シナリオを主に担当しました。至らぬ実力に悶え、周りに迷惑をかけた事実にも苛まれ、制作の修羅場を思えば嫌な汗をかく。そういった記憶を呼び覚ますコメント依頼を安易に投げかけるスタッフが憎くて仕方ない。コノヤロウ。でも、作る楽しさが味わえたのは何よりの喜び。

### ●我ながらがんばったところ

一作目の頃なので知る人も少ないですが、シナリオはおろかプロットもままならない時期の雑誌社 MTG 時に、完成品をレビューするが如く進捗に語り尽くしてきたことでしょうか。あとは開発部屋の掃除。

### ●一番印象に残っていること

1. 打ち上げで飲み過ぎ救急車。2. 開発室でのガチ喧嘩。3. 作品が店頭に並ぶ。4. 音声収録でうふふ。5. 深夜に職質されて逆切れ。あれ…? いい思い出がありすぎて、涙が…でるよ?

### ●一番お気に入りのキャラ

ひとつあれば、「オレボケ」の桐子ですね。ライター間で、自分の担当キャラが人気投票でいかに上を行くかという内部抗争があったこともあり愛着があります。一位は逃しましたが…。

### ●現HOOKSOFTに、ひとこと!

活動開始から10年近く経ち、その年月を戦い続けたと考えるとその頑張りには頭が下がります。もちろん今後の活躍も期待! そして個人的に、お世話になったHOOKSOFTには必ず借りを返す。

## Profile 三浦 祐介

みうら ゆうすけ

現在は一般人の皮をかぶり、裏では日夜止められない妄想と戦う日々を過ごしています。平均1リットル/日の珈琲を摂取しながらお話のネタを収集中。



Main Heroine

大野ひとみ  
おのの ひとみ

10年前の世界での、棕のクラスメイト。バスケット部の主力選手で、運動神経抜群。活発でポジティブだが、ヒステリックな一面も。



Main Heroine

江藤星花  
えとう せいか

文芸部に一応所属する幽霊部員。いつもひとみについて回っている。つかみどころのない性格の持ち主。少し男性に不信感を持つ。



Main Heroine

幸澄恵  
みゆき すみえ

棕や忍たちより一学年下の少女。新聞部所属で、趣味は執筆活動。奉仕精神に富み、優しく温厚だが、人見知りをしがちな性格。



Main Heroine

栄根亜季  
さかね あき

棕と忍の幼なじみ。常に冷静で無口、口を開いても辛口なためか、どこか近寄りがたい。しかし、意外と強引に押されると弱い。



Sub Heroine

飛鳥川友梨  
あすかわ ゆり

ひとみのクラスメイト。ひとみが密かに想いを寄せる男の恋人。高飛車でワガママ、おまけに嫉妬深いという女王様体質の少女。



Sub Heroine

四方田奈津  
よもだ なつ

学園の新米教師。担当教科は生物。物怖じせずどっしり構えた性格のおかげか、新米ながらも教師社会にうまく溶け込んでいる。

関係者コメント HOOKSOFTと私





## Illustration Selection

イラストセレクション

初出：『雨あがりの猫たちへ』販促ポスター



06

雨あがりの猫たちへ

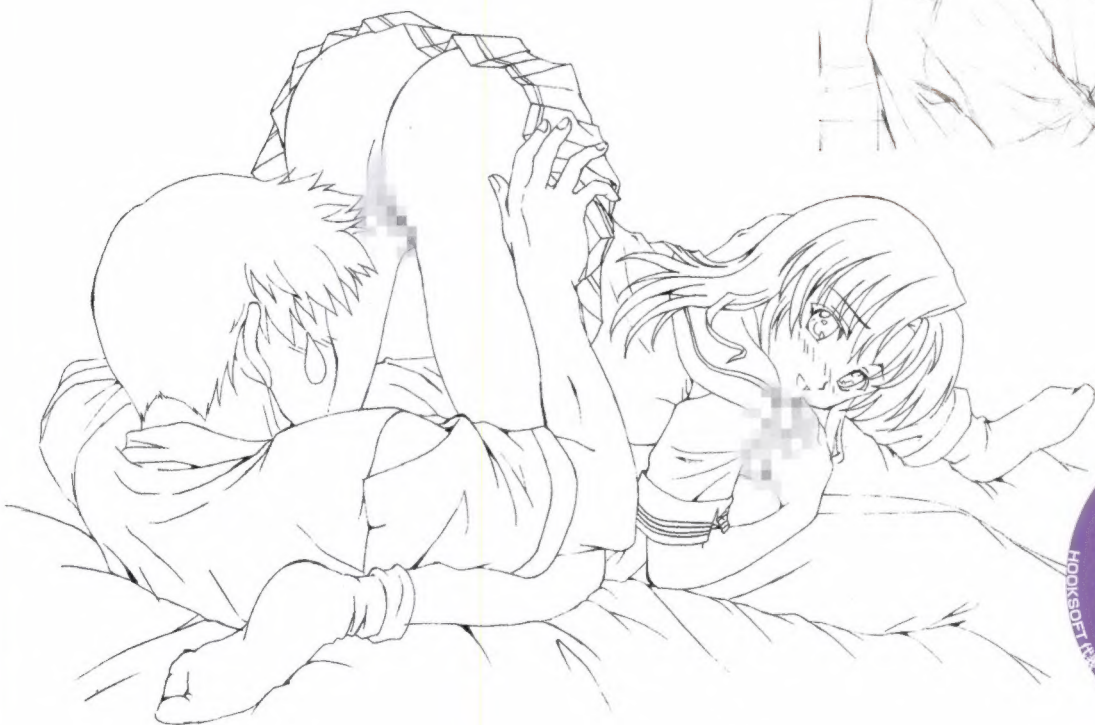
HOOK Visual History



初出：『雨あがりの猫たちへ』販促チラシ



初出：『雨あがりの猫たちへ』パッケージ



1 作目ということ  
で販促イラストはこれ  
でほぼ全部です（一部永久に失  
われてしまったものも…さみしいの  
でおまけでイベント原画もちょっと  
だけ載せておきます）。  
ひとみ・亜季のピンナップは明るい  
感じですけど、実際のところ『雨猫』  
は鬱ゲーだったんで、こんなシチュ  
エーションないんですけどね。ネ  
コも本編に一切出てこないし  
（笑）。

HOOKS/ソフト/雨あがりの猫たちへ

亜佐美 昂





Amatsumugu Norito

## 天紡ぐ祝詞

DATA

天紡ぐ祝詞

HOOK



ジャンル:日本神話風ファンタジックADV

発売日:2002年6月14日

■STAFF…原画:宅本うと シナリオ:川波無人、三浦祐介 音楽:  
松浦貴雄 / OP「天詩」作詞:川波無人、作曲:松浦貴雄、歌:柚木まき

／ED「ひとつ」作詞:川波無人、作曲:松浦貴雄、歌:柚木まき

■動作環境…Windows98、2000、Me、XP / CPU:Intel  
Pentium300MHz以上(PentiumⅡ400MHz以上推奨) / メモリ:  
32MB以上(64MB以上推奨) / VRAM:8MB以上(16MB以上推奨)

## 日本神話的な世界を舞台に 神と人の関係を描いた壮大な物語

神と人が共存する世界。そこに住まう人々は、その血や生まれ持った力により種族を区別された。神と呼ばれる種族は世界を統べる存在であり、人は彼らを崇め、恐れていた。しかし、神とはいえ決して万能ではない。神の中にも揺らぎは起こり、彼らは滅びの道を歩み始める……。絶大な力を持った太陽神・照日は、あらゆる神を殺して世界を滅ぼそうとする。世界を支える創造神・天の子と意思を通わせることのできる唯一の人間である主人公・響威は、さまざまな神や人と交流を持つこととなる。果たして彼は世界を救うのか、それとも……?

原画に宅本うと氏を迎えたHOOKの第2作品。現在、HOOKのメインライターとして活躍する川波無人氏が、初めてシナリオを手掛けた作品でもある。日本神話的な世界を舞台として、神と人との関わりや、人々の抱えるさまざまな孤独、望まざる戦い、そしてその中で主人公たちが成長していく物語を描いた意欲作だ。商業的には苦戦を強いられることとなったが、このときの苦難を乗り越えたことが、HOOKのメンバーたちの結束力をより強固なものにした。

また、本作より、現在に至るまでHOOK作品の音楽を手がける松浦貴雄氏が参加している。



神狩りに遭った女性。彼女はそのまま消える運命にある。神々の争いは止まないのか……。



神々と女官が勢ぞろい。彼女らの明るい表情からは、滅びの予感を感じられないが……。



神と人との戦いで命を落とした母に代わり、創造神となる。世界を支える礎として存在する神。思いやりを持つ、心優しい少女。



神々の中でも特に強大な力を持つ、一級太陽神。創造神になれなかったことを恨んでいる。神狩りを統率し、神を殺させている。



主人公の幼なじみ。幼い頃、両親と死別したところを照日に拾われた。明るく優しい少女だが、照日の使いとして疎まれていた。



火起こしの社の生き神。見た目も言動も幼いが、子供扱いされることを嫌う。感情豊かで朗らかなため、自然と人を惹きつける。

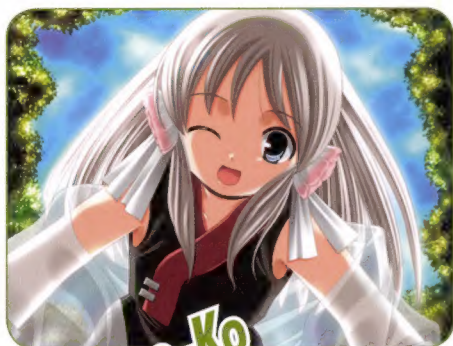


火起こしの社から離れた森の奥で、草木を育てながら静かに暮らしている女人。物腰柔らかだが、少女人見知りな面もある。



強気とどげのある物言いが目立つ、神狩りの女官。両親を荒神に殺された過去がある。神狩りに否定的な響威を嫌っている。





**Ten-no-Ko**



世界を支える業を背負っても、天の子はただ笑う。たとえ孤独の中でも、自分の声が届くことを願いながら……。



**Teruka**

青白い月を見つめる瞳は、少し優しげにも見える。照日は真に滅びを求めているのだろうか。



**Honoka**



穂乃火の瞳には強い意志が宿る。信頼する響威になら、肢体をささずこともいとわない。



**Minamo**



幼いころからずっと、水母と響威はお互いを支え合って生きてきた。そして今、ふたりはついに結ばれる。



**Sakuya**

咲耶の正体は、落とされた神。その力は衰えてはいるものの、決して失ったわけではない。



**Nomori & Hino**

響威の前に立ちふさがる瑪莉と華枝。その視線は鋭い。



**Meri & Kae**

一緒に湯浴みをするほど、野守と比乃は仲が良い。



**02**  
天紡ぐ祝詞



**比乃**  
Sub Heroine

神落としての社に住む女官。野守と仲が良く、よく一緒に行動している。がんばり屋で真面目だが、わりと抜けたところもある。



**瑪莉**  
Sub Heroine

穂乃火の世話をする、社の女官。人のできた女性で人望も厚く、社の管理をほぼすべて行う。穂乃火のわがままにも優しく応える。



**華枝**  
Sub Heroine

文武両道の女官。瑪莉と同じく穂乃火の世話をする。感情を出さず淡々と話しますので、考えが読みにくい。女好きという欠点がある。

## Comment from Fellows

### ●HOOKとの縁

元々は無人さんと同じ同人サークルでゲームを作っていました。ですが私がPCやメアドをもっていなかった関係で疎遠になり、あるときPCを買ったので無人さんのHPのBBSに書き込んだのが縁でした。いきなり「ちょっと手伝って」と言われました(笑)。

### ●当時を振り返って……

当時の私は「エロゲー＝学園モノ」くらい偏っていましたので、「天紡ぐ祝詞」の世界観は斬新でドキドキしましたし、プロとして初めての仕事という緊張もあり正に四苦八苦でした。「今ならこうしたのになあ」と思うところはたくさんあります。

### ●我ながらがんばったところ

ぜ…全部ひとりで描ききったところ…ですが、何かレベル低い返答でスマメン。当時は完全にアナログ作業だったので、差分ミスや表情スレはレス台を使って全部1から描き直しました。

### ●一番印象に残っていること

原画作業中、「こういう絵柄(デザイン)にすれば良かった」と思った一瞬があったのですが、当然変更することはできません。それが妙にストレスになっていたのを覚えています。「これに気付かず仕事を始めた自分のバカ」みたいな。

### ●一番お気に入りのキャラ

ずるい返答ですが、どのキャラも同じくらい思入れがあります。描き易い描き難いはありませんが…。穂乃火はめっちゃ描きやすいです。

### ●現HOOKSOFTに、ひとこと!

今の私はサブブランドSMEEの総指揮をする立場でもありますので、HOOKSOFTとは持ちつ持たれつの関係でもあります。持たれることが多いのでちゃんと50:50になれるようがんばりますよ!

## Profile 宅本 うと

やかもと うと

2作目に原画として参加してからは、スク립ターやグラフィッカーを経てSMEEのプロデューサーとディレクションを行っています。現在はSMEE4作目『ラブラブル～lover able～』を製作中。私なりのイチャラブに対する拘りを凝縮したタイトルですのでイチャラブ好きな方は是非!!





# Illustration Selection

イラストセレクション

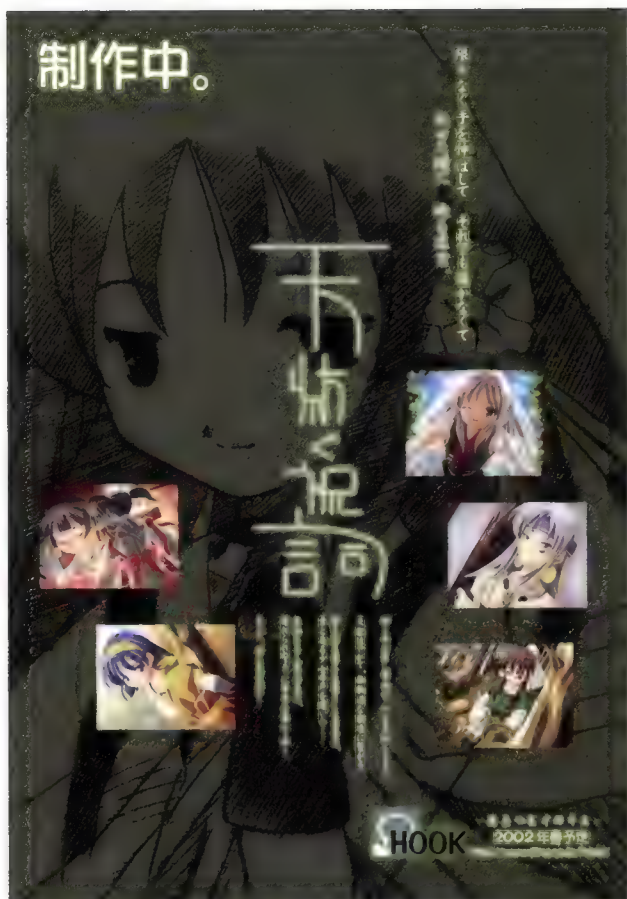


〒214-0014 神奈川県横浜市中区金沢1-10-1  
<http://www.hook-net.jp/>



母の温もりを恋し  
稚児は寂しく胸で泣く  
遠くの音を聞いては  
安らぎ求めすがりつく





初出：『天紡ぐ祝詞』告知チラシ



初出：『天紡ぐ祝詞』公式ウェブサイト



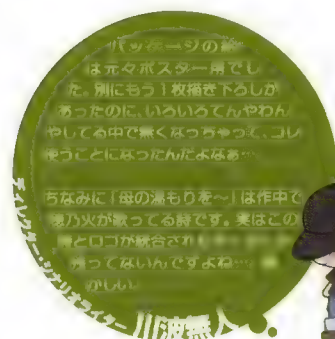
初出：『天紡ぐ祝詞』応援イラスト(松下まかこ)



初出：『天紡ぐ祝詞』応援イラスト(らっく)



初出：『天紡ぐ祝詞』販促ポスター







## 田舎の学園を舞台に仲間たちとの 交流と恋愛を描いた物語

山と川に囲まれた小さな田舎町で暮らす主人公・江田秀晃は、普通でのんびりとした日常を愛する少年。自然に恵まれた東津久田学園に通う彼は、気心の知れた仲間たちと平穏で楽しい日常を送っていた。しかし、そんな折、秀晃がかつて都会に住んでいた頃の幼なじみ・綾瀬ナズナが転校してくる。昔の秀晃をよく知っている上に、田舎町では珍しい都会人であるナズナ。彼女がやって来たことで、にわかには秀晃の学園生活は騒がしいものとなる。夕暮れのオレンジ色に染まる校舎からは、今日も楽しげな笑い声が聞こえてくる……。

ユーザーがなにを求めているのか、エンターテインメントとはなにかということについて真剣に考え、前2作から思い切って方向転換を図った本作。内容は明るくにぎやかな学園ラブストーリーに挑戦した。また、『雨あがりの猫たちへ』で原画を手掛けた武田弘光氏を再度起用。絵柄を以前のものから大きく変え、より美少女ゲームらしいものにシフトした。結果、HOOK 初のスマッシュヒットとなり、メーカーの知名度を一気に高める出世作となった。のちに、ドリームキャストやプレイステーション2にも移植されるほど人気を博した作品だ。



ブルマに楽しく羞恥心を覚えるナズナ。しかし体育の授業で男女合同のバレーボールをしたこと自体は楽しかったらしく、童心に返れたと喜んでた。

親友といっしょに日向ぼっこをしたり、ときにはケンカも起きてしまったり……さまざまな人間関係が、学園生活を彩る。



無言恵留

秀晃の妹分。数年前、秀晃が現在の町に引っ越してきたとき初めて知り合った少女。面倒見が良く優しいが、怒らせると怖い。



綾瀬ナズナ

秀晃の幼なじみで転校生。運動も勉強も得意だが、それを気取らない気さくな性格。時折陰のある表情を見ることがある。



小見川円

秀晃のクラスメイト。騒々しいムードメーカーだが、実は町でも随一の名家出身のお嬢様。家の跡取りになるのに反発している。



七緒美典

恵留の親友。マイペースでのんびりとした性格の持ち主。いつも枕を抱えており、暇さえあれば昼寝をしている。趣味は読書。



神沼桐子

秀晃のクラスメイト。無口でとっつきにくい印象なためか、特定の友人はいない。写真が趣味だが、人物写真は決して撮らない。



前原羽弥

学食で偶然出会った、秀晃の先輩。勝ち気で気ままな性格で、秀晃を振り回す。小さい身体に強いコンプレックスを持っている。





家事万能・もちろん料理も上手な恵留は、親が留守がちな秀晃のために食事を作っている。大好きな「お兄ちゃん」である秀晃が喜ぶことなら、なんでもしてあげたいのだ。そのかわいいいいい想いが届き、ついには身体を重ねる……。

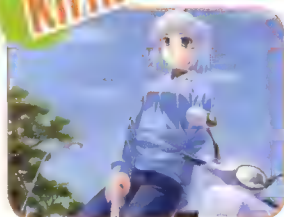
秀晃が昔の話をよく覚えていないことに寂しさを感じるナスナ。けれど、今は幸せならそれでいい。



秀晃の膝枕で眠る美典。睡眠も大好きだが執筆も大好きで、書きためた原稿が風に飛ばされて困っていたことも。



家出中に秀晃と出会った円は、彼の家に泊まることに。いつか家の跡継ぎとして結婚させられるのを恐れている。



感情表現が苦手の桐子。転校が決まり、秀晃との別れが近づいても、妹のすずのようには泣いたりできなかった。



突然秀晃の家に押しかけ、同居することになった羽弥。食事もしょ、お風呂もいっしょ。まるで新婚生活だ。



秀晃の隣の家に引っ越してきた、ナスナの従妹。人懐っこい性格の持ち主で、初対面の主人公にもべったり甘えてくる。



円の親友で、秀晃のクラスメイト。品行方正で、何事に対しても真面目。引っ込み思案で人見知りか激しいことを気にしている。



大好きな秀晃と愛し合った後、幸せそうな笑顔を浮かべるユーク。



クリスマスパーティに参加する咲乃。人と関わる楽しさを感じていく。

## Comment from Fellows

### ●HOOKとの絆

少し文章が書けたので友人に紹介されて、気がつく作品に関わっていました。

当時はまだ未熟な、サークルの延長みたいな感じでした。けれどチームワークやアットホームなところは変わっていません。

### ●当時を振り返って……

無茶ぶり。

### ●我ながらがんばるところ

様々な助言をいただいたのですが、素直に聞きつつもこっそりと会話の端々にブラックジョークを盛り込んでいました。

### ●番印案に残っていること

第一印象全員変態。二日で慣れました。あ、なんだ俺もだったのか。

### ●番お気に入りのキャラ

奥村華山。キャラクターはやはり男性のほうが作りやすいです。その中でもトップクラスにカッコいい変人でした。

### ●HOOKSOF Tに、ひとこと!

またお手伝いさせてください、がんばります。あと風俗つれてってください、がんばります。

## Profile はね

マンガとゲームと格闘技を愛する物書きです。キーボードとサウンドバッグをバランス良く打っています。



# Illustration Selection

イラストセレクション

初出：広告



初出：ゲームズナビ







初出：2003 年冬イベント販売テレカ



初出：販促ポスター



初出：2003 年夏イベント販売テレカ



初出：2003 年夏イベント販売テレカ



初出：パッケージ/販促ポスター







初出…げっちゅ屋特典テレカ



初出…ソフマップ特典テレカ



初出…ヨドバシカメラ特典テレカ



初出…OAシステムフーズ特典テレカ







初出：とらのあな特典テレカ



初出：コムロード特典テレカ



初出：『OrangePocket』公式ファンブック  
付録ポスター



初出：メッセサンオー特典テレカ







HOOK 作品の魅力を伝えるためのページ。作品の概要、キャラクター紹介、そして最新のニュースやイベント情報を提供しています。



## 愉快的擬人化キャラと繰り広げる スラップスティックコメディ

私立・下総ノ宮学園に通う主人公・高坂和真はごく普通の少年。彼にとっての問題といえは、隣に住む幼なじみの宮里結末がハチャメチャだったり、親代わりには保護者として同居している叔母の山崎妙に毎日からかわれたり、それくらいのこと。至って平凡な生活を送っていた和真だが、ある日突然、自分の携帯電話が女の子になってしまう。驚きを隠せない和真だが、不可思議な現象はそれだけでは終わらなかった。冷蔵庫、目覚まし時計、郵便ポスト、黒板消し etc...次々とモノが人の姿になってしまったのだ。平穏な生活が一転、騒がしい日々が始まる!

個性的な擬人化キャラクターたちが繰り広げるドタバタコメディ。身近にあるモノが女の子になるというインパクトのあるアイデアが高く評価された。また、会話主体のハイテンポ&ハイテンションなシナリオも好評で、前作「OrangePocket」に続くヒット作となった。システムの改良などが行われた新装版が発売されたほか、プレイステーション2や、プレイステーション・ポータブルにも移植されている。

本作から、近年のHOOK 作品の人気を支えてきた原画家・松下まかこ氏とらっこ氏が参加。魅力的な絵柄がユーザーの心をガッチリと掴んだ。



人型になってもやっぱり姫子は携帯電話。着信が来れば着メロを歌いだす。授業中だろうとおかまいた。

入門書を読み、サッカーにハマった姫子は楽しげだ。彼女はあつという間に学園の生徒たちになじむのだった。



結末のパンツが丸見えでも、慣れている和真は動じない。しかし、身体を重ねるとなれば話は別だ。



ニ  
宮里結末  
みやさと ゆみ

和真の幼なじみ。明るく元気な少女なのだが、「人畜無害」とあだ名がつくほどのすさまじい天然ボケで、周囲を振り回す。

ニ  
高坂姫子  
たかさか ひめこ

ある日突然人間になった和真の携帯電話。和真のクラスに編入する。便利な機能満載のはずだが、自分の使い方を理解していない。

ニ  
沢木椿  
さわき つばき

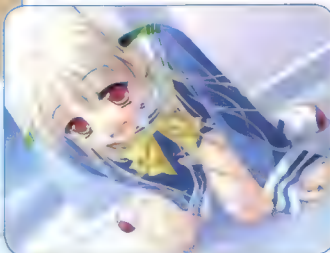
和真のクラスに転校してきた編入生。気は強いが病弱で、なにかにつけて吐血する。実は正体は姫子と同じく人間ではない。





Himeko

和真が部屋のドアを開けると、そこにはウェディングドレス姿の姫子が……。ふたりの出会いはあまりにも衝撃的だった。



Atori



Tsubaki

自分の持ち主が想っていた和真を模倣する。しかし和真に恋してしまい？



Kizuna

和真のためにメイド服を着る癖。平和な屋下がり、愛する人とティータイム。



Hyo-ko



Keshiko

クリーナーを使うと和真にせがむ消し子。



## Comment from Fellows

### ●HOOKとの縁

別のブランドで制作していましたが、その会社が諸事情で無くなったので、以前から手伝った仲が良かったHOOKにそのまま移籍しました。

### ●当身を振り返って…

原画のお仕事は大変難しかったです。理想に近づけるのに苦労も多かったです。

### ●我ながらがんばったところ

んーあるのでしょうか。これからもっとがんばっていきたい所存です。

### ●一番印象に残っていること

せまい事務所で大人数で寝泊まりして開発してたのもいい思い出です。

情熱があればなんとかなるもんですね。

### ●番が気に入りのキャラ

印象的だったと言えば姫子でしょうか。キャラデザにも苦労した割と思い入れがあるキャラです。

### ●現HOOKSOFTに、ひとこと!

諸事情で「さくらビットマップ」には少ししか参加できませんでしたが、かわいいうキャラぞろいなので自分でも完成が楽しみです。

## Profile らっこ

原画とかやります。  
最近いろいろな方面での道を模索しています。  
最近ブログ始めました。適当に更新しています。  
ウェブサイト「アラスカ出張所」  
<http://a-rakko.blogzine.jp/>



有川あとり

槽と同じく転校生。超引ッ込み  
思考で人付き合いが苦手。その  
反面寂しがりで、モノと心を  
通わせて気を紛らわしている。



竜胆寺 絆

和真と幼いころ出会うたことのある  
転校生。古くから続く名家の  
お嬢様。金銭感覚がおかしく、  
なんでも金で解決しようとする。



氷庫

和真の家の冷蔵庫。見た目は可憐な美少女だが性格はシュール。



消し子

和真のクラスの黒板消し。愛らしい外見に反してしっかり者。





初出：テックジャイアン 2004 年 7 月号



初出：発売告知チラシ



初出：ミニファンディスク「氷庫版」広告

## Illustration Selection

イラストセレクション



20

LikeLife

HOOK Visual History





初出：2004 年秋イベント販売テレカ



初出：ソフマップ 2004 年末キャンペーンテレカ



初出：公式ウェブサイト壁紙



初出：広告







初出：オリジナルサウンドトラック



初出：小説3巻表紙



初出：ヨドバシカメラ特典デレカ



初出：2004年秋イベント販売デレカ



初出：小説1巻表紙



初出：2004年秋イベント販売デレカ



初出：2004年秋イベント販売デレカ







初出：LikeLife ビジュアルワークス 付録ピンナップ



初出：LikeLife ビジュアルワークス 表紙



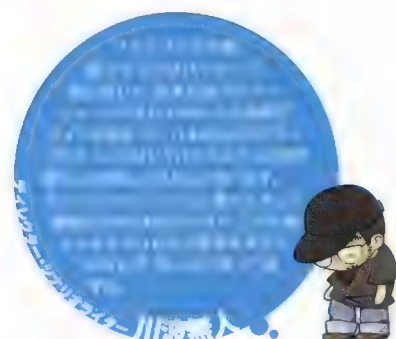
初出：テックジャイアン2004年9月号



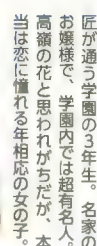
初出：小説3巻ピンナップ



初出：テックジャイアン2004年8月号











匠の幼なじみから、恋人にステップアップした小奈美。手のぬくもりに幸せを感じる。ふたりきりの温泉旅行では、艶っぽい笑顔も見せた。

Konami



巫女装束に身を包む信乃。髪型もいつもと変えて、神秘的な印象だ。けれど、中身はやっぱりいつも通りの元気な信乃だった。



Shino



Wakana

匠との初めての出会いは、ハプニングの中。そのとき若菜が抱き始めた想いは、いつしか土砂降りの中でも熱を失わないほどに……。



05



Sana

子供っぽくて純粋な沙奈。大好きなお兄ちゃんになら、肌を見せても恥ずかしくない？



Hinako

自転車ごと用水路にはまり泣きべそをかく日向子。教師のはずだが、やけに幼く見える。



Chiwa

匠たちと行く海水浴の日のために水着を新調した千輪。匠に気に入ってもらえて、満悦だ。

## Comment from Fellows

### ●HOOK との縁

一番最初は「LikeLife」です。眼鏡の不幸な人……祥子先生と、招き猫の簀を演じました。簀、面白かったです。HOOKさんはフレンドリーでいい会社だなんて思いました。役者の要望も聞いてくれますし、プライベートな話までしちゃいました♪

### ●当時は振り返って……

とてもいい思い出です。学生時代を懐かしむみたい。やり残したことがあんまりない感じです。もし、また「summer」のなにかをやるとしても、やっぱり同じようなのがいいなって思います。

### ●我ながらがんばったところ

いかに毒を混ぜないか、裏の意味を持たせないかという部分を意識して、私の中の純粋な部分だけを思いながら演じました。あと、他ヒロインのルートに行ったらとどくくらいしてました。妬いても表に出さないのが小奈美らしいでしょ？

### ●一番印象に残っていること

「summer」にはたくさん思い出がありますけど、なにより、1回きりじゃなくて、続いたことがうれしかったんです。ドラマCDなど、いろいろな展開がありました。何回も重ねること、記憶から薄れることがなかったのがよかったなと。

### ●一番お気に入りのキャラ

千輪ちゃんが好きです。キャラクター絵と声がかわいかった。あと演じていらしゃる北都南さんそのものも、とても面白い方で大好きです。

### ●現 HOOKSOFT に、ひとこと！

小奈美以来、優しいほんわか系幼なじみ役が増え、その後に「HoneyComing」の雷堂さんをやらせていただくことになって、声の低いキャラが増え……HOOKさんがきっかけで仕事の幅が広がっているような気がします。今回の「さくらビットマップ」ではお母さんなので、お母さんキャラが増えるかも？これからもよろしくお願いします！

## Profile まきいづみ

「さくらビットマップ」ではサブキャラをたくさん演じていますので、探してみてください！ホームページがありますので、ぜひ遊びに来てね♪  
ウェブサイト「まきいづみ ぽ〜むページ」  
<http://maki2.d.jp/>



海津沙奈

かいつさな

匠の義妹。家庭の事情により、現在はほろ兄妹でふたり暮らし状態。無邪気で純真な性格、甘いえん坊で、匠のことが大好き。



七緒日向子

ななむひなこ

赴任してきたばかりの新任教員で、匠たちのクラス担任。担当科目は世界史で、授業の評判は上々。天然ボケで周囲を和ませる。



天野千輪

あまのちわ

匠の後輩で、沙奈の親友。いつもテンションが低く冷静で、考えが読みづらいミステリアスな少女。古い知識に長けている。

HOOKSOFTと私





# Illustration Selection

イラストセレクション

初出：テックジャイアン 2005 年 4 月号



初出：電撃姫 2005 年 7 月号







初出：パッケージ



初出：『\_summer』ビジュアルファンブック 描き下ろしSDイラスト



初出：テックジャイアン 2005年7月号







初出：特典テレカ(グッドウィル)



初出：特典テレカ(ソフマップ)



初出：2005年夏コミグッズ(下じき)



初出：特典テレカ(メディオ！遊コン)





初出：販促ポスター



初出：特典テレカ(メッセサンオー)



初出：特典テレカ(ラオックス)



初出：特典テレカ(ヨドバシカメラ)



初出：特典テレカ(とらのあな)







## HOOK における、明るく楽しい 学園恋愛ストーリーの集大成

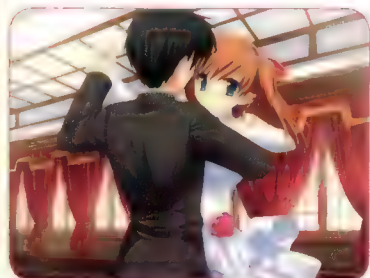
毎日繰り返される両親のイチャつきぶりを、物心がついたころからこれでもかと思いつけられてきたことで、ちょっとした恋愛アレルギー体質になってしまった主人公・緒方光一郎。幸いにして義理の妹の緒方未央や、幼なじみの上条朝陽は恋愛の毒にあてられておらず、家にいるとき以外は平穏な生活を送っていた。しかし、春から「バカカップル学園」との異名をとる愛嬌学園に通うことになり、彼の日常は一転。この学園には“恋愛授業”という特別なカリキュラムがあり、光一郎は、日々、苦手な恋愛のための作法を学ぶことに……。

HOOK における学園恋愛ストーリーの集大成と呼べる本作。恋愛授業という斬新な設定を使ったドタバタラブコメ要素満載のシナリオが大好評を博した。「アミューズメントモード」、「フィーリングモード」、「オンリーワンモード」という3つのゲームモードが用意されており、特にオンリーワンモードは選択したヒロイン以外は攻略できないという画期的なシステムでユーザーを驚かせた。

また、HOOK 初の試みとして、各ヒロインのキャラクターソング全5曲も制作。オンリーワンCDとして発売され、話題を呼んだ。



電気アソマで光一郎を起こしていた朝陽も、恋愛授業を受ければこの通りの変わりっぶりだ。



クリアとあやとり。ただ遊んでいるように見えるが、これも恋愛授業の一環だったりする。



恋愛授業の内容はさまざま。ちょっと苦手な相手には、まず手を重ねてみるどころから……。



上条朝陽



緒方未央



多賀谷麻里乃

光一郎の隣家に住む幼なじみ。強気な性格でいつも光一郎に突っかかる。しかし、内面はかなり乙女チック。通い恋愛話は苦手。

光一郎の義妹。同じ年なのでクラスメイトでもある。兄のことは大好きだが、普段はあまり接点がない。泣き虫で子供っぽい。

愛嬌学園附属の3年生。プライドが高く高飛車なお嬢様に見えるが、父の会社が倒産しており、かなりの苦勞人。男性が苦手。





光一郎に対してかわいくない態度をとってしまう朝陽。でも、小さいときからずっと、朝陽にとっての王子さまは光一郎だけだ。



男性が嫌いな麻里乃。光一郎も最初はただ気に入らない相手だったが、少しずつ彼を理解し、いい雰囲気になっていく。



大好きな「お兄ちゃん」から、急願の「恋人」に。未央の得意技は、お弁当を「あーん」で食べさせることだ。



博愛の心に満ちたクレアも、恋をすれば普通の女の子になってしまう。



光一郎の胸に抱かれた司。昔の運命的な恋の話を語ります。



下層姿を見られても全然動じないほど無愛想で無気力な由馬。だけど、きつといつか心を開いて、笑顔を見せてくれるときが来るはずだ。

## Comment from Fellows

### ●HOOKとの絆

HOOK スタッフさんとは、HOOK 結成前からの知り合いだったのでそのままの流れて。みんなとにかく若かった覚えがあります。

### ●当時は振り返って...

キャラクターソングが多かったため、作曲には多くの時間をかけました。時間との戦いだったのですが、結果には満足しています。

### ●我ながらがんばったところ

主題歌のメロディーがずっと決まらず、何パターンも作った覚えがあります。今までのHOOKさんの主題歌と違った、元気なガールズバンドのイメージという発注に苦労しました。今でも、よく完成したなあと思ってます。

### ●一番印象に残っていること

レコーディング現場ではクレアの曲が好評でした。無人さんが他の仕事をしながらレコーディングも付き合ってくれたのを感じています。

### ●一番気に入りのキャラ

未央がなんだか切なくて。ゲーム本編のシナリオが歌詞にリンクしていたのが印象的でした。

### ●現HOOKS OFF TO、ひとこと!

これからも、王道だけど他のメーカーさんには無いちょっと変なソフトを作り続けてください。

## Profile 松浦 貴雄

まつうら たかお  
作曲ります。趣味は自宅警備員。最近はぼーっとしています。  
半年に一度くらいしか更新されないブログです。  
コメント欄は自由帳にでも使ってください。

ブログ「松浦貴雄の騒音」  
[http://blog.livedoor.jp/matsuura\\_takao/](http://blog.livedoor.jp/matsuura_takao/)



前編・クレア・リッザ・編  
まえその・くらりっ・な・な・な・な



七里 由馬  
しちり ゆま



雪室 基  
ゆきむろ きち

光一郎のクラスの担任教師。おどろき性格。男に免疫がない。



紅林 司  
べにばやし じ

光一郎のクラスの恋愛授業を担当する教師。性別は男だが心は乙女。

3年生の先輩。大企業の社長令嬢だが、趣味は庶民的。いつも無口だが、口を開けばかなりの毒舌。見た目に似合わない大食い。

2年生の先輩。日伊のハーフで、愛称はクレア。慈愛の心に満ち、品行方正、才色兼備で、学園ばかりか町内でも評判のアイドル。





# Illustration Selection

イラストセレクション



テックジャイアン 2006年9月号



初出：PUSH!! 2007年7月号



初出：Honey Coming 公式パーフェクトビジュアルブック



32

HoneyComing  
HOOK Visual History





初出：電撃G's magazine 2006年 9月号



初出：電撃姫 2007年 2月号



初出：コンプティーク 2007年 6月号



初出：電撃姫 2006年 9月号



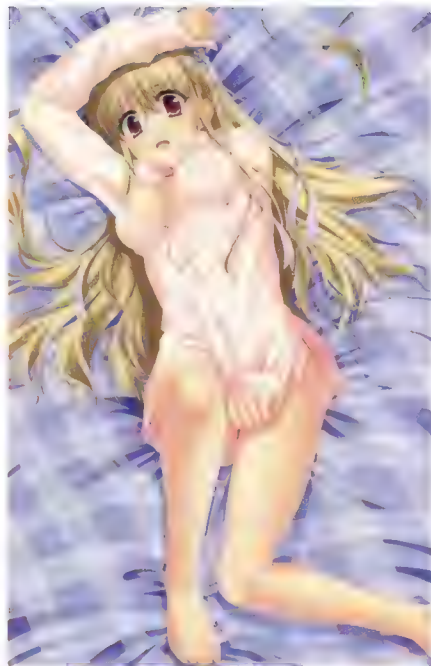




初出：ショップ特典テレカ(とらのあな)



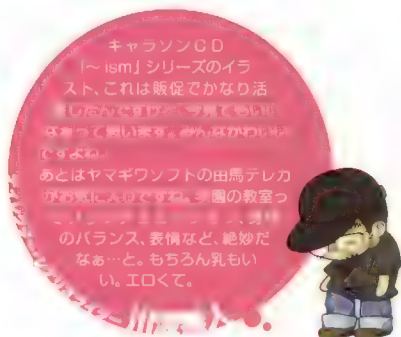
初出：ショップ特典テレカ(ヤマギワソフト)



初出：コンプティーク2007年7月号



初出：キャラクターCD MARINO ism



初出：コミケ72グッズ 下敷き







初出：PC Angel 2007年7月号



初出：コミケ72グッズ 紙袋&テレカ



初出：電撃G's magazine 2007年2月号







初出：電撃G's magazine 2007年4月号



初出：オフィシャル通販特典テレカ



初出：電撃G's magazine 2007年3月号



初出：テックジャイアン2007年3月号



初出：テックジャイアン2007年4月号



初出：テックジャイアン2007年1月号







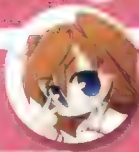
HOOK SOFT  
Visual History  
06

アパニーカビング ロイヤルスイート

@HoneyComing

RoyalSweet

DATA



## ユーザーからの期待に応えた ラブ&エッチ満載ファンディスク

本編発売から2年、満を持して発売された「HoneyComing」のファンディスク。ヒロインたちが光一郎と結ばれてからの後日談が描かれており、赤裸々で甘々な日常を楽しむことができる。シナリオはすべて新規書き下ろしで、全部で98本ものエピソードが用意されている。なかでも、エッチシーンがあるエピソードの19本には相当に力が入られており、全イベントCG中のエッチCG率は100%。これはHOOKでは初の試みだ。

また、オリジナル版では攻略できなかったキャラクターの新規シナリオも収録されている。本作で攻略できるサブヒロインは、クリアの親友の皇

城棕子、麻里乃の元婚約者のメイドである下柳港、光一郎のクラス担任の雷堂莓、男性教師だが女性にしか見えない紅林司の4人。本編でも人気のあったキャラクターたちばかりだ。

さらには、人気歌手・土屋実紀氏が歌う新テーマソングも収録。なお、オリジナル版をプレイしたことのない人のために、本編のリニューアル版である「HoneyComing re:coming」と「クレアミニファンディスク」が同梱された「Premium Edition」も同時発売。どこまでもユーザーのことを考えた、HOOKらしい作品に仕上がっている。



胸の大きな朝陽によく似合うバニーコスプレ。普段と違う服装で興奮が高まる。

演劇部で使う魔法少女の衣装を試着していた未央。そのまま光一郎に求められ……。



初めてラブホテルに足を運んだ麻里乃たち。赤いシートとドレスが淫靡な雰囲気だ。

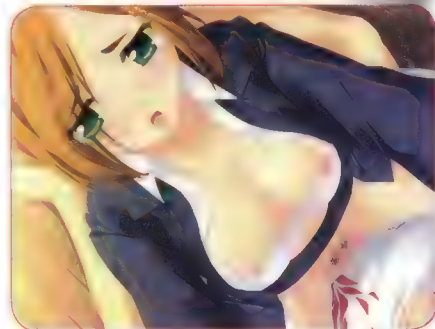


純白のドレスをまとったクレアは、恋人に全てを捧げる。



激しくストッキングを破られ、罵る人に買われる由馬。

大人っぽいスーツ姿で、棕子は光一郎を押し倒し……。



初めて見た莓ちゃんのミニスカは、なんと愛嬌学園の女子制服! 当然、そのまま魅惑の制服エッチに♪



メイドの港さん。もちろんメイド服でのご奉仕Hも。

まさか!? の司ちゃんとの秘め事…これは現実か?





# Illustration Selection

イラストセレクション



初出：PC Angel neo 2009年 9月号



初出：オフィシャル通販特典テレカ



初出：テックジャイアン 2009年 6月号



初出：ショップ特典テレカ (メロンブックス)



38

@ HoneyComing RoyalSweet

HOOK Visual History

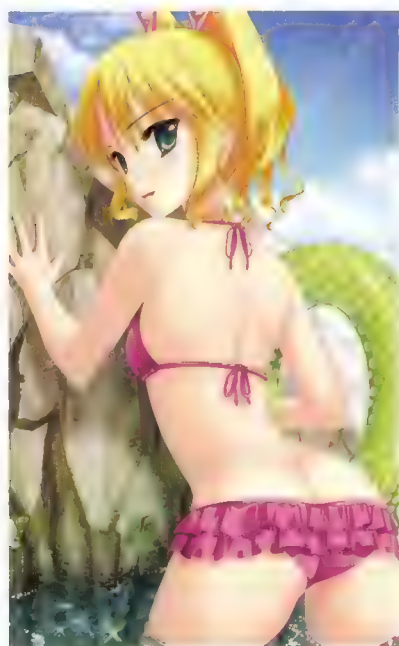




初出：ショップ特典テレカ(メディオ)



初出：ショップ特典テレカ(ラオックス)



初出：ショップ特典テレカ(とらのあな)



初出：ショップ特典シーツ(ソフマップ)



初出：ショップ特典テレカ(ゲーマーズ)



初出：ショップ特典テレカ(グッドウィル)





フェアリーライフ

## FairlyLife

DATA

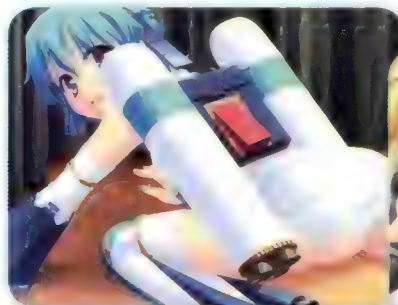


## LikeLife の世界観を受け継ぎ モノと人との関わりを届いた物語

主人公・高岡晃範は、ごくごく普通の男子学生。腐れ縁の騒がしい少女、山南南に振り回されつつも、至って平穏な毎日を送っていた。しかしある日、学園にて人工衛星が墜落したところに遭遇してから、彼の生活は大きく変わり始める。墜落現場には、ロケットブースターらしきものを背負った謎の少女がいた。「あさがお」と名乗る彼女の正体はなんと、墜落した人工衛星そのもの。晃範に会いたがために、人の姿になって宇宙からやってきたのだという。その日を境に、晃範の周囲にあるモノたちがどんどん擬人化し始めることとなり……?

モノと人とのつながりという難しいテーマに果敢に挑み、多くの評価を受けた HOOK の第 4 作目『LikeLife』の世界観を踏襲した本作。モノと人との平等さというテーマを据え、新たな境地を開拓した意欲作だ。携帯電話のような日常的なモノだけではなく、人工衛星までもが擬人化し、より壮大な物語が描かれ、好評を博す。のちに、プレイステーション・ポータブル版『FairlyLife MiracleDays』も発売された。

また、携帯電話の擬人・高岡未来と、コピー機の擬人・頼子は特に人気が高く、それぞれを題材としたファンディスクも制作された。



あさがおを始めとするモノたちが擬人化した毎日は大騒ぎ! 大変なこともあるけど、楽しいことはもつとたくさんある。



擬人化がきっかけで、晃範のまわりでは恋愛も動き出す。彼が選ぶのは……?



晃範のクラスメイトで生徒会長。超絶ポジティブシンキングの持ち主。思い立ったら後先を考えずにすぐに行動に移してしまう。

ある日突然擬人化し、晃範のもとに落ちてきた人工衛星。正義感が強く、素直で純真無垢だが、その分たまにやらしいところも。

南とおそろいの、晃範の携帯電話。しばらく放置されていたため、擬人化して晃範の役に立ちとうと奮闘する。冷静沈着な性格。



いつも明るく騒がしい南は、よくトラブルに見範を巻き込む。でもそれも、見範を楽しくさせたという南の愛の現れなのだ。



困った人がいると、すぐに飛んでいってしまうあさがお。溺れている子猫を助けるのも、身体を張って地球を守るのも、彼女にとっては大切な使命だ。



キッチンに立つ弓月。大好きな人により作りの料理を食べさせてあげるために練習中だ。



未来はいつも見範のことを一番に考えている。いっしょに手作りのお弁当を食べられてうれしそう。



生徒会の仕事に忙殺され、ストレスをためている見範を胸に抱く頼子。優しく頭をなでて、彼を癒そうとする。



きついイメージだけど、本当は人のいい優。見範がケガをしたときにも、大切なスカーフで手当てをした。



Mizuki Yumizuki  
沢渡弓月

見範のクラスに転校してきた国民的アイドル。押し寄せるファンに対しても優しい笑顔振りまう、気立てのいい女の子。



Gomon Yumizuki  
五味優

謎の転校生。転校初日からいきなり生徒会に対して敵対宣言をしてくる。回が悪く素直ではないが、意外と面倒見がいい。



Rikoko Yumizuki  
頼子

生徒会室で4年間使われていたコピー機。生徒会のおまじない仕事をこなしてくれる。おっとりとした優しい性格の持ち主。

## Comment from Fellows

www.fellows.jp

「HoneyComing」のときに知人のライターさんから紹介していただき、それからの付き合いになります。お話があったときは純愛ゲーが来た！と喜びました。

■HoneyComingについて

「FairlyLife」はやっていて楽しかったです。人！衛星やコピー機で話を作るなんて滅多にありませんし、欲を言えばもっと擬人化の世界に浸っていたかったな〜と今でも思います。

■HoneyComingのキャラクターについて

擬人化キャラはちびキャラ含めみんな可愛らしくてきたんじゃないかと思います。特に未来や頼子さんは人気も出てくれて、時々ミニFDを起動してはニヤニヤしています。

■収録時の思い出について

収録時、スタッフやモブの台詞が多すぎるといろんな人から言われたことでしょうか。そして川波さんと一緒に食べたラーメンの辛さは今でも忘れられません。

■収録時の思い出について

もちろんスタッフで！ヒロインどころか犬です！（笑）。

■今後の活動について

ぜひとも地上波でアニメ化を！！

## モーリー

フリーでシナリオを書いているモーリーです。HOOKSOFTさんでは「HoneyComing」以来ずっと関わらせていただいています。他社でもいろんなシナリオを書いているので、興味がありましたら、ぜひどうぞ。

ウェブサイト「倒錯の館」  
<http://morry-hp.infoseek.ne.jp>





# Illustration Selection

イラストセレクション



初出：電撃G's magazine 2008年5月号



初出：ショップ特典テレカ(メロンブックス)



初出：テックジャイアン2008年11月号







初出：ショップ特典テレカ(ヨドバシカメラ)



初出：オフィシャル通販特典テレカ



初出：ショップ特典テレカ(ソフマップ)



初出：販促ポスター



初出：発売記念イラスト



初出：公式サイト マスターアップ  
記念イラスト







初出：ショップ特典テレカ(ラオックス)



初出：ミニミニファンディスク  
「みくりまくり」付き描き下ろしテレカ



初出：ショップ特典テレカ(アニメイト)



初出：ショップ特典テレカ(コムロード)



初出：ショップ特典テレカ(メディオ！・遊コン)







初出：BugBug2008年11月号



初出：PUSH!! 2008年11月号



初出：ショップ特典テレカ(メッセサンオー)



初出：テックジャイアン2008年5月号





HOOKの大航海!  
さくらビットマップに巡り合うまで—

# スタッフ 座談会

＜第一部＞

現在のHOOKSOFTを引っ張っていく中核メンバーを迎えた大座談会。第一部では、業界の荒波に揉まれながらもくじげずに航海を続けてきたHOOKの、10年間の航跡を振り返る。



## 『さくらビットマップ』 までのキセキ

— 今回の『さくらビットマップ』はHOOKSOFTさん10周年記念作ということで、おめでとうございます。

**亜佐美** デビュー作発売から10年ではないんですけどね。HOOK(当時)というブランドが出来たのが2000年3月なので、結成10周年ということで。ちょっといい加減な感じではあるんですが(笑)。

— それでは、HOOKSOFTさんの歴史を振り返るということで、改めて今までの作品について、思い出をお聞かせください。『summer』以前の作品については5周年記念本のときに詳しくうかがってますけど、今はこう思う、というお話をお願いします。

### ●雨あがりの猫たちへ

**亜佐美** このゲームが完成したのは奇跡なんですよ。それまでゲームを作った実績があるのは無人さんしかいませんでしたから。売れるかどうか以前に、作れるかどうかがまずわからなかった。

**川波** 作っただけという感じでしたね。それ以外何も出来なかったという感じです。

**kei** 練習をさせてもらったという思いですね。

**川波** でも、商業デビュー作ということで、思い入れはありますね。

— ちなみに、この頃まかさんは何をしていた

時期でしょうか。ご自分のサークルで活動してました?

**亜佐美** その頃から彼女の絵は知ってましたが、18禁は描かないって聞いていました。

**まかこ** 1枚だけ描きましたね。ROMのジャケットで。

### ●天紡ぐ祝詞

**亜佐美** 前作が出た後、いったん僕は解散したんですよ。そしたら無人さんが1人でスタッフを集めて、『天紡ぐ祝詞』を作り始めたんです。だから当初は無人さんのブランドの作品で、HOOKの作品として出すつもりはなかったんです。それがいつの間にかHOOKで出すことになって。何でだったかよく覚えていないんですけど(笑)。

**川波** 作ってはいんですけど、宣伝を一切してなくて。『営業? 何それ?』みたいな。

**亜佐美** 『祝詞』はちゃんと作り込んで、自己満足的な意味では良く出来たゲームだったと思うんですけど、売れるか売れないかは全く考えていませんでした。

**川波** 当初はストーリーゲーでいこうと思っていたんですけど、途中で版社の方からそれでは売れないと言われて、キャラゲーに方向転換したんですよ。それだったら最初から言ってほしいと思いました(笑)。

**亜佐美** でも、作っている最中一番面白かったのは、この作品ですね。文化祭みたいな作り方というか。僕やkeiさんなんかは解散して何にもしていません

たところで川波さんに呼ばれて手伝って……。

**kei** 僕はスクリプトをやったんですよ。今までやったことなかったのに。無人さんに教わろうとしても忙しいと言われて教えてもらえなかったので、自分で考えるしかなかった。それでどうにか作って持って行ったら、無人さんに「スクリプトっていうのはこういうもんだよ」ってすげー上から目線で言われて(笑)。でも楽しかったです。

**川波** 今もうちで使っているYuka(YukaScript)ってゲームエンジンなんですけど、当時はそれを同時開発していたんですね。大変でした。

**亜佐美** この頃からまかこさんたちとイベントなどで会いするようになりましたね。まかこさんのところの社長さんがなぜかずっとうちの事務所にいて、この人帰らないで大丈夫なのかな? と思っていたんですけど。結局うちの『天紡ぐ祝詞』はセールス的にダメだったんですけど、まかこさんのところが大変だということでデビュー作を手伝ったりしました。それが後で『LikeLife』に参加してもらえる礎にもなっています。

**kei** 何度も言っていることなんですけど、『祝詞』が無かったら今のHOOKSOFTは無いです。

### ●OrangePocket

**亜佐美** 環境をきちんと整えて、ゲームを作ることだけに集中できたのはこの作品が初めてですね。なので、『オレポケ』が本当の意味でのデビュー作と言えるかもしれません。それまではみんな「ながら制作」でしたから。

何度も言っていることなんですけど、  
『祝詞』が無かったら今のHOOKSOFTは無いです。

— kei



代表・プロデューサー  
**亜佐美 晶** (あさみ あきら)

イベントでもおなじみ、おもしろトークでいくらでも時間を持たせちゃうエンターテイナー。今までのHOOKでも、度肝を抜く企画を何度となく考え出してきたアツくてスゴイ人。「業界初」が大好き。



**kei** 「オレボケ」は絶対に外せないというところからスタートしていますからね。

**亜佐美** 背水の陣を超えて、もう何人が落っこちちゃってる感じでしたね。「後で助けに来るから」みたいな。まかこさんのところのタイトル(※1)がすごく評判良かったので、僕らもそれを見て勉強したんです。こんな売れるわけないでしょ、ってバカにしていたのに、僕らのタイトルは全く売れなくて、あっちの方が圧倒的に売れた。

**kei** まあ中身はボロボロだったんですけど、ビジュアルが良かったですからね。

**亜佐美** そこで僕らも売れるものを作るにはどうしたらいいかというのを徹底的に研究しました。こういう塗りでこういう設定でこういうキャラを用意して、攻略人数は多めにとか。そうやって選別して、一番ウケそうなキャラを集めたのが「オレボケ」だったんです。もう二度と同じものは作れないと思います。

**川渡** 関わっている人数は、今までで一番多いですよ。

**亜佐美** 特にGTさん(※2)の塗りは影響が大きかったですね。一度塗り上がっていたものを、GTさんの塗りにするために全部破棄したんです。GTさんに立ち絵だけ塗ってもらって、それを元にイベントCGを塗り直しました。そのときうちの山根(呂兵)くんやらっこさんはGTさんに教えてもらいながら塗っていったんです。

**kei** 無人さんと僕はずっと仙台(※3)にいましたね。無人さんは「なないろ」のスク립トをやりながら「オレボケ」の羽弥のシナリオを書いていました(※4)。

—— 原画の武田さん(※5)も、だいぶ絵を変えたんですよね？

**亜佐美** 売れ線の絵にするために、もうちょっと等身を下げましょう、目を大きくしましょうとデザインをやり直しました。

## ●LikeLife

—— そしていいよ、まかこさんたち参加の「LikeLife」を迎えられるわけですが。

**亜佐美** 実は「OrangePocket」でHOOKは解散するつもりだったんですよ。またか！ って感じなんですけど。ただ思った以上に「オレボケ」が売れたのもありまして、もうちょっとやれるんじゃないかという雰囲気になりました。結果的には、これが辞めるラストチャンスだったんだよね。で、まかこさんとらっこさんに相談したら、2人の会社がどうなったかよくわからないということだったので、じゃあうちの作品をやってもらえませんか？ とお願いしました。—— まかこさんはその頃大学を卒業するくらいでしたっけ？

**まかこ** そうですね。実家の家業を継ぐつもりでした。でも突然電話がかかってきて「やりませんか？」と言われたので、「やらんでもないです」と。そのまま今に至るという感じですね。

**亜佐美** この頃は「OrangePocket」のコンシューマ版「リユート」「コルネット」を同時進行していたんです。まかこさんとらっこさんにゆっくり原画を描いてもらいながら、僕たちは「リユート」「コルネット」の作業を進めるみたいな形でやっていました。僕個人は同時に全く関係ないBLゲー(※6)を作っていたりもしたんですけど。

**kei** そこで今の体勢が固まりましたね。まかこさ

んたちが原画をやって、川渡さんがシナリオの軸になって……。『祝詞』は無人さんでしたけど、「オレボケ」は別の子がシナリオを書いていたので。

—— まかこさんは、当時の思い出はありますか？  
**まかこ** まだ、右も左もわからないといった感じで。来た指定を必死でこなしていたという思い出しかないですね(笑)。

**亜佐美** まかこさんに最初に描いてもらったのがこの広告イラストなんですけど、これって縦横が違っただけで「なないろ」のイラストと構図がほとんど同じなんです。『なないろ』の感じが欲しかったんです。

**kei** このイラストを見たとき、僕はいけると思いましたね。

**亜佐美** でもこのイラスト、ゲームの内容とは全然関係ないんですよ。結末って絶対にこんなキャラじゃありませんし(笑)。

## ●summer

**亜佐美** 「OrangePocket」「LikeLife」と制作してきてHOOKもだいぶ成長し、まかこさん・らっこさんも加わったので、このときのフルパワーでもう一度「オレボケ」を作ってみたいと思ったんですね。そうしたらどれだけすごいものが出来るんだろうと思って。「オレボケ」は山だったから今度は海だべ、みたいな。

**川渡** 「summer」はとにかく小奈美を描ききろうというのがありましたね。「LikeLife」では変わったキャラで変わった話をということで書いたので、今度は普通の子の話をやろうと。それが僕には死ぬほど難しかったんですが……。あと、雰囲気には徹底してこだわりました。海辺の街で、これから夏がやってきて何かが起こりそうな、そんな雰囲気です。それとノスタルジックな雰囲気も出そうとしましたね。公民館があったりとか、街に用水路が走ってい

※1:まかこさんのところのタイトル  
2002年10月に発売されたFILM-SOFTWAREの「なないろ 恋の天気予報」のこと。FILM-SOFTWAREはかつて存在したPCゲームブランド。デビュー作「なないろ 恋の天気予報」を最後に事実上消滅する。「なないろ」の制作にはHOOK(現HOOKSOFT)のメンバーがヘルプとして参加しており、FILM-SOFTWARE消滅後、同ブランドに所属していた松下まかこ氏やらっこ氏がHOOKに合流した。

※2:GTさん  
グラフィッカー・原画家。FILM-SOFTWAREを経て「OrangePocket」の制作に参加。現在は別のメーカーで美少女ゲームを手がけている。

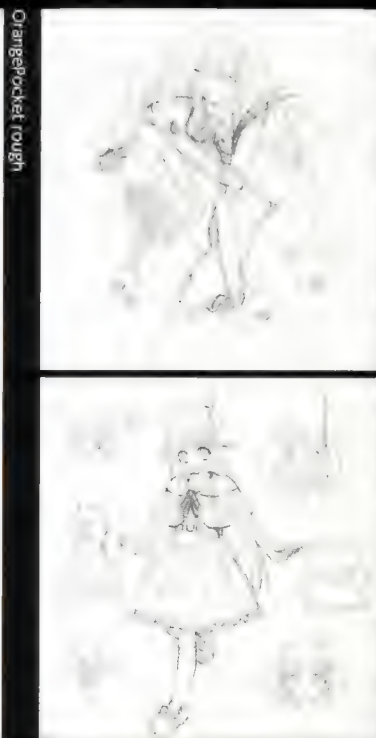
※3:仙台  
仙台にあったFILM-SOFTWAREの事務所のこと。

※4:「なないろ」のスク립トをやりながら「オレボケ」の羽弥のシナリオを書いていました  
「OrangePocket」と「なないろ」の制作期間は一部重なっている。具

体的には、HOOKSOFTメンバーが「なないろ」の制作を手伝いながら「OrangePocket」の制作を開始。その後「なないろ」の発売を挟みつつ、「OrangePocket」は2003年6月に発売された。

※5:武田さん  
武田弘光氏のこと。「雨あがりの猫たちへ」「OrangePocket」でHOOK作品の原画を手がけ、その後漫画家に転身した。主な作品は「マケン娘っ!」(富士見書房)、「ツンデロ」(コアマガジン)など。「マケン娘っ!」は2010年8月現在も「ドラゴンエッジ」に連載中。また「コミックメガストア」などで成人向け漫画の活動も継続している。なお「ツンデロ」は、2008年発売ながら翌年のと●の●な成人向け漫画単行本売上ランキングで4位に入ったヒット作。

※6:全く関係ないBLゲー  
「24時、君のハートは盗まれる～怪盗ジャイド～」のこと。戯画系列のBL(ボーイズラブ)ゲームブランド「PINK CLOVER」から2004年3月に発売された。





るとか、学園の屋上から海が見えるとか、そういったイメージから世界観を構築していきました。効果音もなるべく生音にしようと思い、クリック音を風鈴にしたりしましたね。

**kei** 今使っている効果音のほとんどは、このときに基礎が作られています。

**川渡** キャラクターに関しては、小サークルの人間関係を描こうと思いました。海辺に住む4人の幼なじみっていう。「オレポケ」のときにもそういう小サークルを描いていて、今ではそれがHOOKっぽいつて言われているんですけど。小奈美、信乃、治、そして主人公のコミュニティを描きたいと。

**亜佐美** 「summer」では、美少女ゲームで一番人気がある声優さんを集めたんですね。先ほども言ったドラマCDや特典のブックレットもそうなんですけど、かなり調子に乗った作り方をしていたような気がします(笑)。あと、リアルタイムクリック<sup>※7</sup>にアシストを入れたりとか、コイン王女におまけがもらえたりとか、そういった遊びも含めていろいろなものを入れたんですね。攻略キャラが6人いるのも「summer」だけです。いろいろな力を入れたタイトルでした。フルパワーで作ろうというのは、そういうことですね。

**川渡** ストーリー展開にはいろいろ反省があるんですが、それ以外はかなりカチッとまとめた作品だと思います。世界観とキャラクターもマッチしていましたし。柔らかすぎて眠くなるかもしれませんが、逆に心地よい空気は作りきったと思いますね。——治くんはちょっと可哀想だったかなと思うんですが……。

**川渡** 主人公をどうしても優遇しなきゃいけないとか、モテちゃいけない、女の子にやらしいことをしちゃいけない……いろいろと制限があるんですね。幸せになっちゃいけないキャラなんです。でもあのコミュニティを出たら、きっとモテると思いますよ。

**亜佐美** ユーザーさんからも反応があったんです

よ。ちょっと不憫でならないと。でも、どうしてもなかったですね。どうにかしようとすると信乃をサブキャラにするしかなかったんですが、そもいかなかったの。

**川渡** HOOKSOFT的には無理なんですけど、個人的には信乃と治はお似合いだと思ってますよ。OVAでもそういう演出をされていましたけど。実際、すごくあの2人は仲が良いんですね。

**kei** ギャルゲーって主人公とくっついたヒロイン以外の子も、他の男と結ばれたらいけないみたいな雰囲気があるじゃないですか。あの4人の関係っていうのは、美少女ゲームにおける関係の限界点だったと思うんです。

**亜佐美** 最初のお風呂のシーンは言われちゃいましたからね。小奈美はともかく、信乃は完全に胸が出ているので、フナムシに見られちゃってますからね。それだけでも気分が悪いという方も、いらっしやいますので。

**kei** 言われてから気づきましたね。これだけでもダメなんだって。

**亜佐美** 「HoneyComing」で極端に抑えたのは、そのせいもありますね。でもフナムシの声優さんはめちゃくちゃ上手かったよね。ドラマCDでもすごくいい味を出してて。

——まかこさんとしては、「summer」はどんな感じでしょう。

**まかこ** 世界観はすごく好きなんです。田舎で海でっていう。まったりした話だなー、青春だなーと思って、それで終わったかな。

**kei** 終わっちゃったんだ(笑)。

**川渡** ヒロイン役の声優さんたちにはフナムシは絶対モテるって言われたんですけど、まかこさんはどう思う？

**まかこ** 見た目はいいよね。割と。

——まかこさんはおっぱい星人じゃないですか。日向子とか、どうなんですか？

**まかこ** 先生ねえー……。あの人、先生である意味があったのかなって思いますよね。

**一同** (笑)

**まかこ** 私はもっとお色気キャラの方が好きです。——コンシューマー版についてもお願いします。

**川渡** 「OrangePocket」や「LikeLife」のコンシューマー版が出たときに、もっと色々出来たらいいよねという話をしています。じゃあウチで作りましょうか、ということで、「summer」は初めて社内でもコンシューマー版を制作しました。

**亜佐美** といってもプレイステーションの開発環境はウチには無いので、コンシューマー版「summer##」とそっくり同じ内容のものをWindows用に開発したんですね。それをプレステに移植してもらうという方法を取りました。

**kei** あの開発にはだいぶ長いことかかったね。

**川渡** 8か月くらいだったかな……。

**亜佐美** その間は、スタッフみんなが全力でかかりきりでした。まかこさんにも(版促)展開(に使う絵)をやってもらったりしましたし。

**川渡** この時期は、いろいろ初めてのことが多かったですね。内部でコンシューマー版を制作するのも初めてでしたし、ドラマCDやOVAを作っていたり……

**kei** ゲーム以外に色々と手を出していた時期ですね。

——ドラマCDやOVAで、HOOKSOFTさんの負担というのはどれくらいあったんですか？

**亜佐美** パッケージのイラストをまかこさんやらこさんにイラスト描いてもらったり、内容を確認する程度ですね。

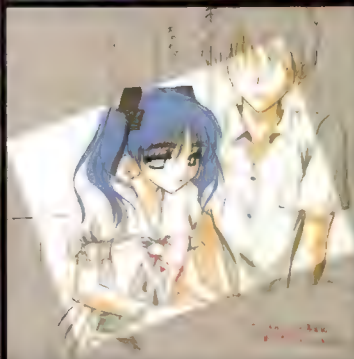
**川渡** ドラマCDはシナリオチェックをしたり、収録に行ったりはしました。

——アニメの内容もノータッチだったんでしょうか？

**亜佐美** (まかこさんに) アニメって原画修正とか何かやったっけ？



summer rough



#### ※7:リアルタイムクリック

Real Time Click. RTCと略される。選択肢を選ぶタイミングによって、女の子の返答に変化が生じるというもの。RTCではどのタイミングで返答が変わるのか一切ユーザーにはわからないのに対し、アシストリアルタイムクリック(Assist-Real Time Click)は、パーの減り具合や女の子の表情によって、どのタイミングで選択肢を選べば返答が変わるかがわかるようになっている。

#### ※8:小説

「summer」ノベライズ版のこと。ソフトガレージから「小奈美編」「千輪&沙奈編」「若菜&由乃編」「オムニバス」の4冊が刊行されている。



**まかこ** どうだったかなあ……。全然覚えてないなあ。

**kei** OVAの原画は何枚が見たよね？

**まかこ** 見たような気もする。でも手は入れてないと思う。

**川波** 僕はいろいろやりましたよ。小説(※8)の監修とか。

**亜佐美** グッズ展開が多かったですねえ、あの時代は。

——「\_summer」のそういった展開の数々は、ゲーム発売前からオファーがあったんですか？

**亜佐美** いや、ドラマCDは発売前からお話いただいていたかもしれませんが、OVAは発売後です。

——そういった意味で、「\_summer」は一気に業界の注目を集めた作品だったと思うんですが。

**亜佐美** 「\_summer」って、月末に出さなかったんですよ。普通PCゲームって月末にリリースされるんですけど、この作品は7月15日に発売したんですね。それは夏休み直前を狙って出したんですが、そのタイミングで発売された作品の中では「\_summer」が一番目立っていたのかなと思います。結果的に、偶然注目されちゃったみたいなのころはあったんじゃないでしょうか。

**kei** いろいろ偶然に乗った作品だったよね。タイトルもすごく良かったし。未だにそう思ってる。

**亜佐美** こういうのって、全部偶然じゃない？ 結果論では良かったって思うけど、当時は「えーっ」って言ってたじゃん絶対。発売したときは、何にも注目されていなかったと思います。

——でも情報の初出しをドラマCDにしたり、意欲的な展開をしているなと思いました。

**亜佐美** 「\_summer」は2005年2月に発表したのですが、その前年の冬コミでドラマCDを配布したんですね。声優さんが良かったんで。その瞬間は注目されましたけど、その後発売されるまではそんなに目立っていなかったですよ。

——業界内から反応があったりしたんですか？

**亜佐美** 怒られましたねえ。「ドラマCDの価値を(無料配布することで)落とした」といわれて。

**kei** みんなやりたくてもやれなかったし、やっちゃダメだったんだと思いますよ。

**川波** 実際のまドラマCDを作りにくいので、あれで何か影響があったのかもしれないですね。

**亜佐美** あのドラマCDも5周年記念本もそうなんですけど、普通はお金を出してもらおうようなクオリ

ティのものを配布したり特典に付けたりというのは、ウチが初めてだったと思います。

**kei** ここからだもんね。みんなが追いかけてきて、やらなきゃいけないのになって風潮が生まれたのは。

**亜佐美** その元凶は、間違いなくHOOK (HOOK SOFT) だと思います。……そんな感じで、各社さんの展開は、(発売月の)7月に入ってからだったんです。コンシューマ版も「やりたいね」とは言っていましたけど、決まってはいませんでした。

——HOOKSOFTさんとしてはそういった展開は初めてだったと思いますが、経験してみて感想はいかがでしたか？

**川波** 気分的には良かったですよ。OVAなんかは本当に初めてで、アニメの現場があんなにビビリしているものなんだとあの作品で知りました。ゲームの収録は声優さん1人ずつで比較的まったりしているんですけど、あのアニメでは声優さんだけじゃなくて関係者全員が集まっていて。しかもみんなしゃべらないで、空気がすごくビビリしているんですよ。

**亜佐美** 「\_summer」のアニメは、正直言って発売した後、そんなに反応無かったですねえ。

**kei** 一般作だったせいですかね。

**亜佐美** 当初は18禁でやりたいというお話をいただいたんですけど、僕は「\_summer」はエロで勝負できるタイトルではないという印象があったんですね。HOOKSOFTのゲームって、エロで推しているメーカーさんに比べると、やっぱり少ないわけですよ。エッチCGの比率も全体の40%くらいです。なので「\_summer」は全年齢でやったほうがいいんじゃないかと申し上げたんです。でも、全年齢にはちょっと早かったかなと。

——今なら、またファンの方の反応も違ったかもしれないですね。

**亜佐美** 尺も短かったですね。ゲームのボリュームに対して、OVAは上下各25分でした。アニメの制作者の方も、詰め込むのは大変だったんじゃないでしょうか。

**川波** 物語の途中から始まって途中で終わる、みたいな感じになっちゃいますよね。でも、もうちょっと何とか出来たんじゃないかなあ……

**亜佐美** でも、ワンアイテム用意できたという意味では良かったんじゃないかと思います。

**川波** ゲームのコンシューマ版と同時に出す狙いもありましたから。

**kei** まあ、まったりしたゲームなので、アニメもまったりした内容になりましたけど。

**亜佐美** まかこさんは何か無いの？ いつもあまり喋らないけど。

——過去の対談を見返すと、まかこさん・らっこさんともにあまり喋ってないんですよ。

**亜佐美** らっこさんはそう装っていた感じですね。普段はめっちゃめっちゃ喋るんで。

**まかこ** ……言葉が出てこないんです。なんか脳が働かなくて。

**kei** でも、自分の絵が動くのを見て、何か無かったの？

**まかこ** 正直なことを言うと、絵柄が違ったじゃないですか。だから、あまり実感が無かったです。もっと自分の絵に近かったら「おー」って思ったのかもかもしれませんけど。

**kei** アニメは絵を大量に描かないといけないからねえ。同じにはならないよね。

**まかこ** でも、もうちょっと予算があったら何とかなったんじゃないですか？

**亜佐美** まあ、どのくらいの予算で作ってたのかとか分かりませんけど……

**まかこ** 京アニ(←強調)とかが作ってくれたらすごいことになるんじゃないですか？

**亜佐美** 京アニに作られたらクオリティがオーバーしちゃうよ。アニメのほうが良くない？ みたいな(笑)。

**kei** 雲行きが怪しくなってきたし、この話はこのくらいにしようか(笑)。

●HoneyComing &  
@HoneyComing RoyalSweet

**亜佐美** 「LikeLife」はちょっとうざ過ぎたというのがあったので、それを抑えたのが「\_summer」だったんですけど、これが逆に抑え過ぎてしまったので、その合いの子くらいのバランスを取らなきゃいけないんじゃないかと思いました。そうやって話し合いをして、「HoneyComing」の企画ができたんですね。それが「\_summer」発売後すぐのことです。

——「HoneyComing」の発売は2007年ですが、企画はもっと前から動いていたということですか？

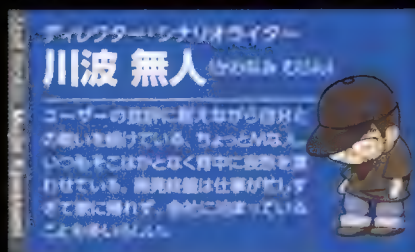
**亜佐美** 「HoneyComing」の企画には「\_summer」発売直後から入っていました。その間、「\_summer」のコンシューマ版を作ったりしていたので。

**川波** その間に姉妹ブランドも動いたりしてましたよね。

**亜佐美** だね。それで2006年の秋くらいになって、ようやく「HoneyComing」の制作がスタートしました。

——「恋愛授業」という題材は画期的だったと思います。

**川波** ヒロインの魅力を効率よく出せたという意味では良かったと思います。ただ、ドタバタ感をどうやって混ぜ込んでいくかというのは、難しかったですね。恋愛授業というところから元女子校を想定したんですけど、当時は「マリア様がみてる」などが流行っていた時期でして、そのままだとずっと耽美的になってしまう。なので、あえてコミカルにしようと思いましたが。面白くしようと、ヘンなキャラクターも入れていって。毎ちゃんと司ですね。彼女たちに恋愛授業の先生をさせたら面白いんじゃないかな



攻略キャラが6人いるのも「\_summer」だけですし、  
いろいろ力を入れたタイトルでした。

——亜佐美 晶









いきませんしね。

**亜佐美** 「RoyalSweet」では「HoneyComing」と違って、あまりキャラ人気の差は出ませんでしたね。苟ちゃんもいましたし。コンシューマ版から攻略できるようにしたんですけど。

#### ●FairlyLife

**亜佐美** 「HoneyComing」はコンシューマ版が不思議な流れになりまして、話が来たのがだいぶ後だったんですね。ですので「HoneyComing」の制作後、すぐに「FairlyLife」の企画に入りました。「HoneyComing」の漫画など動いたりしていましたが。ジョナサンで会議やってたのを覚えてます。

**川渡** 「人工衛星が落ちて来たら面白いんじゃないの」と僕が言ったんです。

**亜佐美** 「じゃあいっそ「LikeLife2」で行こうぜ」ということになりました。でも「2」って付けるのは微妙だということになりまして……。

**川渡** 「2」だと新規ユーザーに優しくないんじゃないか? と思ひまして。

**kei** ストーリー的に「LikeLife」とは繋がりはありませんし、「LikeLife」をやってないと楽しめないんじゃないの? と誤解されなくなかったです。ただ関係が無くはないので、「Life」という言葉は共通させようということで、決まったのが「FairlyLife」というタイトルですね。

**亜佐美** 「HoneyComing」ではクレアの人気が非常に高かったという状況がありましたので、今度こそメインヒロインの人気を出そうと思っていました。今までのうちのゲームって、幼なじみがいて妹がいて、ゲーム開始当初からフラグが立っているヒロインというのが必ずいたんですけど、「FairlyLife」ではそれを完全に取っ払ったんです。幼なじみはいませんし、あさがおも主人公を知っているとはいえ、

主人公は覚えていませんし。全部のキャラを平等にしたつもりだったんですけど、今度は誰がメインヒロインかわかりにくくなったんです。

——当時の展開では、割と初期から未来を押していたように思うのですが?

**亜佐美** 未来は当初間違はなく、メインヒロインではなかったんです。

**kei** 最初はあさがおだったはずなんです。

**川渡** 僕は最初、南のつもりでした。

**亜佐美** あさがおか南かという流れの中であさがおってことになったんですけど、いざ発表してみたら、圧倒的な人気を未来が持って行ったんです。「HoneyComing」のクレアに匹敵するくらいの支持率でした。それを変えるのは無理だろうと思って、途中から未来を押していくことにしたんです。

**川渡** 2枚目くらいのキービジュアルから未来になってましたもんね。

**亜佐美** なので今回は、メインヒロインを一番人気にするのは発売前から断念してました。

**川渡** まあ、普通の女の子じゃ携帯娘には勝てませんよ。そりゃ携帯娘でしょって思いますもんね。

**亜佐美** 南も結構可愛いと思うんですけどね……。まかこさん、南はどうでした?

**まかこ** 南は……どうしてこうなっちゃった? って。

**川渡** すみません、帰らせていただいていたんですか?

**kei** 絶対に帰さない(笑)。

**亜佐美** 南については、目標は「LikeLife」の結末を超えることでしたからね。

**kei** ぶちぬいたって意味では、すごいキャラだったと思うんだよね。ただ、やりすぎただけ。

**亜佐美** でも、想いの強さっていう意味では結末を超えたんじゃないかな?

**kei** 超えてるんだけど、あまりにも頭が悪すぎるというか空気を読まなすぎるというか……ゲームやってるうちにだんだん信用できなくなっていくん

だよ。他のヒロインのルートで邪魔ばかりされるから、その後で南のルートやっても印象が悪いままなんだよね。

**川渡** 南のルートだけ見るとそんなでもないんだけどね……あれは修正すべきだったなあ。

**亜佐美** ……結局最後まで未来が一番人気を走って、発売後もそれは変わらず……。それで「みくりまくり」を作ったわけですけども。「HoneyComing」ではまだ朝陽も人気があったんですが、そんなのも全然無理で、「FairlyLife」では完全に未来だけ。その次に来たのが、頼子だったという。サブキャラもサブキャラが二番手ですから、ヒロインは完全に置いて行かれちゃった。まかこさん的にはどうですか?

**まかこ** 南がメチャクチャやったのを未来とか頼子がフォローしてたから、人気が余計に上がっちゃったというのものもあるんじゃないですか。

——まかこさんとしては、未来がダントツ人気になるというのは想定してましたか?

**まかこ** デザインが完成した時点で、このデザインはユーザーさんに気に入ってもらえるだろうなという手応えはありました。アンテナが付いてたりとか、あとストラップが大きかったのが良かったんじゃないかな。

**kei** 左右非対称なのはいいですね。

**まかこ** でも結構大人っぽくなっちゃったんで、今はロリキャラが人気だから1番人気にはならないだろうなと思っていたんです。他のキャラにあまり中毒性の高い子がいなかったのので一番になったのかなあという感じですかね。

**川渡** 未来以外のヒロイン人気がどうなんでしたっけ?

**亜佐美** 僕、弓月、南、あさがおじゃないですかね。

**kei** あさがおが一番下だったんじゃないかな。「あさがおさんにも投票してあげてください」ってウェブに書いた気がする。



HoneyComing rough



FairlyLife rough



川波 あさがおは可愛いんですけど、欲情はしないんですね。

kel 本当に妹的というか。

亜佐美 さっきも申し上げた通り、この作品は全ヒロインゼロスタートを目指して……「Fairly」って平等って意味がある形容詞なので、「FairlyLife」というのは「平等な命」っていうタイトルですからね。幼なじみもヒロインもいない、初めからフラグも立っていないっていう売り方をしたんですけど、よいドン! でスタートしたら当然足の速い子が勝ちますよね、みたいな(笑)。

川波 でも、キャラは気に入っていますね。上手く動かせなかったなって反省点はあるんですけど。あと、勢いはありましたよね。スクリプトにすごく時間がかかりましたから。

kel キャラの動きとか、効果音とかね。

川波 ユーザーさんから、やりすぎだという意見をいただいたりしたんですけど(笑)。

亜佐美 うちのユーザーさんって、「summer」みたいなまったりした空気が好きな方と、「LikeLife」みたいなドタバタが好きな方に二分されているんですね。「summer」が好きな方から見たら、うるさいだけのゲームだと思うんですよ。逆にドタバタが好きな方には「summer」みたいなのは眠くなると言われるので、どちらがいいかというのは難しいんですけど。ただ、どの作品も同じテーマの元で作っているんですけどね。自虐的な言い方をすると、「summer」や「ハニカミ」に比べるとちょっと……。

kel でも「FairlyLife」は前の作品とはやり方が変わっているじゃない。

亜佐美 「summer」や「ハニカミ」はこれまでの集大成という作り方をしてきたんです。でも「FairlyLife」は「ハニカミ」に勝てる気が全くなくて。それはキャラクターや塗りの問題ではなく、企画として勝負したときに「ハニカミ」より遥かに良いですよという部分がいなかった。その壁に当たったのが初めてだったというのもあって、「LikeLife」からどうしても離れられない部分はあったんで、「LikeLife」が嫌いなお客さんを引き留めるのは諦めるしかないなと。僕もキャラクターは良かった

と思うんですけどうるさすぎるところもあったんで、一番反省しているタイトルですね。

——亜佐美さんはこうおっしゃってますが、まかこさんとしてはどう考えてますか?

まかこ 私としては毎回指定をせいいっぱいこなすだけなので、特に考えてはいないですね。

亜佐美 もちろん企画・営業サイドとして、そういう負担はまかこさんにはいかないようにしていますから。キャラクターは未来とか良い子がいましたからね。南も個性が強すぎただけだと思いますし。

## キャラクター人気と、ユーザー層の傾向

——ところで、キャラクターの人気についてもうかがいたいのですが。まかこさんのキャラ・らっこさんのキャラでどちらが人気が高いといった傾向はあるのでしょうか?

亜佐美 いや、どちらがということは無いですね。

「LikeLife」では結果的には氷庫になりましたけどヒロインの中では姫子が一番でした。結末はむしろシナリオがぶちこわしたというか……。

川波 すみません……。

亜佐美 「summer」はもちろん小奈美がトップでしたよ。というより、小奈美と千輪に全部持って行かれてしまったので、まかこさんがワンツースですね。「HoneyComing」は朝陽を押すつもりでやっていたんですけど……。

川波 すみませんでした!

亜佐美 どういうわけだかクレアのほうが人気出てしまっ……。

川波 僕の書き方もあると思うんですけど、でも「HoneyComing」の頃くらいから強気のキャラが敬遠され始めたんですよ。世間全体で、がーっと言ってくるキャラは鬱陶しい、って風潮が始まっていたと思います。

——朝陽がああいうキャラになったのは、いわゆるツンデレブームを受けてだったのかなと思ったのですが……。

亜佐美 いや、「HoneyComing」の頃にはブームは終わっていたと思います。

川波 「ゼロの使い魔」(※9)でまたツンデレブームが来ましたが、うちは旧型ツンデレなので、ちょっとずれているのかなと思ったりもしたんですけど。でも世間には初対面でいきなり木刀持って殴りかかってくるヒロイン(※10)もいるのに、なんで朝陽は許されないんだろうと思いました。「Gu-Guガンモ」(※11)だってお姉ちゃんが電気あんまかけてたじゃないですか。

亜佐美 まかこさん、「Gu-Guガンモ」って分かる?

まかこ 分かんない。漫画ですか?

川波 漫画です。アニメにもなりました。

——ここに大きな世代間の壁が(笑)。

川波 お若いですから!

まかこ 興味の対象が違ったんだと思います。少年漫画はジャンプの有名な作品しか読んでいなかったの。

亜佐美 「幽☆遊☆白書」とか?

まかこ それくらいなら分かります。

kel 「てんで性悪キュービッド」(※12)とか。

川波 「狼なんて怖くない!!」(※13)とかは?

まかこ それも分かんない。何ですかそれ?

kel 知らないですか。富樫先生の代表作なのに。

亜佐美 代表作って(笑)。

川波 でも世代間の差は僕も感じていますよ。ユーザーさんとの。だんだんこう、離れて行っているというか……。

——ちなみに、HOOKSOFTさんのコアユーザー層って大体おいくつくらいなんですか?

亜佐美 うちの30オーバーですね。だから無人さんと同じくらいですよ。「究極超人あ〜る」(※14)とか、そういうネタが好きな方が多いですね。18歳から20代前半の方も一定数いらっしゃるんですけど、その間がいないんです。ハガキを送ってくださる方がそんなに若くないというだけなのかもしれませんけれども。

川波 最近ちょっと若返ったのかなという気もしているんですけど。

亜佐美 「FairlyLife」はちょっと若返ったんですけど、「さくらビットマップ」はきつとまた戻ると思いますね。

川波 それは間違いないですね。



2005年「アンサマ」体験版配布イベントの亜佐美&kel。若い……



「アンダーバーサマー」制作当時の開発室。今の開発室よりきちゃん…手狭な様子が見える



2006年に引っ越したという現在の開発室。初期からのスタッフはみな若丸くなったような(笑)。



スペースも広くってきれいに——あ、あまり変わって…ない…だと?

### ※9:ゼロの使い魔

ヤマグチノボル氏著・兎塚エイジ氏イラストのライトノベル。メディアファクトリーのMF文庫Jから本編19巻・外伝3巻が刊行されている(2010年8月現在)。3期に達してTVアニメ化され、ヒロイン・ルイズの声を務めた釘宮理恵氏は、この作品でもってツンデレキャラ声優の代名詞的存在となった。

### ※10:初対面でいきなり木刀持って殴りかってくるヒロイン

TVアニメ化もされた星ライトノベルのヒロインのこと。なお、正確には彼女が木刀で主人公を襲撃するのは、初対面時ではなく二回目会ったときである。

### ※11:Gu-Guガンモ

後に「ギャラリフェイク」などを手がけた船野不二彦氏によるギャグ漫画。「週刊少年サンデー」に1982年から1985年にかけて連載され、TVアニメ化もされた。ニトリに似た丸っこい身体を持ちコーヒーマスターという謎の生物「ガンモ」と。半平太や師のつくねなど

家の人々の交流を描いた。作中、つくねが半平太に電気あんまをかけるシーンが頻りに登場する。

### ※12:てんで性悪キュービッド

※13:狼なんて怖くない!!  
いずれも「幽☆遊☆白書」や「HUNTER×HUNTER」で知られる富樫義博氏の漫画。「てんで性悪キュービッド」は連載作、「狼なんて怖くない!!」は短編集の表題作だが、いずれもラブコメディであることは共通している。特に「てんで性悪キュービッド」は一定の人気を獲得したため、「幽☆遊☆白書」の大ヒットまで富樫義博氏は主にラブコメ漫画家として認識されていた。

### ※14:究極超人あ〜る

「機動警察パトレイバー」などで知られるゆうきまさみ氏が、「週刊少年サンデー」で1985年から1987年にかけて連載したギャグ漫画。今なおカルト的な人気を誇る怪作であり、この作品を読んで光岡部(写真部)に入ったという人間も多いとか。





kei 「さくらビットマップ」は「summer」と雰囲気  
が似ているので、好まれる年齢層は高めなのかな  
と。なぜそうなるかは論理的には説明できないん  
ですけど、なんとなく分かるんです。

—— まかこさんとしては、どのくらいの年齢層に受  
けそうな絵を描こうといった意識はしてますか？

まかこ ちょっとはしますね。イベントCGでも販促  
イラストでも、若い子に大人気なアニメを意識して  
描いてみたりとか努力をしてみたことはあるんす  
けれども……。

kei 過去形なんだ(笑)。

まかこ 長続きしないというか。でも、Pixivとかで  
流行の絵をチェックしたりとかはしています。

—— しかし、まかこさんの絵柄自体はそんなに変わ  
っていない気がします。

川渡 ちょっとずつ丸くなってきていますけどね。

kei そうかなあ。

—— 「HoneyComing」では、絵ごとに丸いものと  
そうでないものがあるような。

まかこ 混ざっていますよね。

川渡 僕が好きなCGは全部丸いんですよ。頬が  
丸くて目が大きくなっているときがあって、それが  
可愛いんです。

まかこ 今受けるのって、それくらいじゃないのかな。

亜佐美 どのCGがウケが良かったとか、そこまで  
細かく把握してないよ。

川渡 それは僕がブログとか色々検索して回った  
結果ですよ。

—— ネットの評判とか見るんですか？

川渡 僕はすぐ見ますね。応援バナーも、誰が  
どのくらい貼られているのかチェックしたりします  
(笑)。

kei 川渡リサーチ(笑)。

亜佐美 まかこさんは自分でどう思う？

まかこ 私は朝陽のデザインは可愛いと思ってる  
んだけど、無人さんに破壊された(笑)。

川渡 いやいや、俺はあれが可愛いと思って書いた  
んだよ！

まかこ えー……。描いてたときは、もうちょっと  
女の子っぽいキャラかなあと思ってたのに。

kei 女の子っぽいって、どういうキャラがいいの？  
王子様を待ってる感じの子がいいわけ？

まかこ そんな必要はないんだけど。朝陽はゲー  
ムやって、「これは酷くない？」って仕打ちを主人  
公にしていたので。

kei よく分からないところでキレて、謝らないとこ  
ろとか？

まかこ クラスみんなで主人公をいじめるよう仕  
向けたりとか。

川渡 あそこはほんと、すみませんでした。でも、  
殴ったり蹴ったりがダメってわけじゃないんだよね？

まかこ それはうーん、どうかなあ……。

亜佐美 確かに朝陽は暴力的すぎるという感想も

頂いたんですけどね。「痛いのはイヤだなあ」と。

kei ギャルゲーにおける暴力は愛情表現じゃない  
の？

亜佐美 効果音が悪かったのかなと思ってんです  
よ。「ぼっかっ」みたいな、もっと可愛い音にすれば  
良かったのかもしれない。でも、朝陽の怒り方って  
リアルだなとも思うんですよね。

kei 俺、いまだに朝陽が一番好きだからなあ。今  
までのキャラの中で。

亜佐美 まかこさんのにはいろいろあったと。

まかこ ありましたね。色々、思うところが。

川渡 すみませんでした。

亜佐美 俺も全力で朝陽を売ろうとしたんだけ  
ど。何をやってもクレアばかり、みたいな。

kei やっぱ男はみんな好きなの、クレアみたいの  
が。

亜佐美 僕は一応目標としてメインヒロインを一  
番好きさなきゃいけないと思っているんです。それは  
「OrangePockt」の頃からそうしているんですが  
……。

川渡 結果としてそうならないのが伝統になっ  
ちゃってる。

亜佐美 その意味で小奈美は良かったと思うん  
ですけど、まかこさんのには小奈美ってどうなの？

まかこ うーん……普通。

kei じゃあ、今までの作品で一番気に入ってるキ  
ャラはどれ？ デザインだけでなく、ゲーム中の  
性格も含めて。

まかこ 難しいなあ。朝陽の性格がもうちょっとま  
ともだったら文句なしで朝陽だったんだけど。

川渡 (苦笑)

まかこ でも、やっぱり朝陽ですね。次点は「Like  
Life」の絆。

川渡 やっぱ俺はダメなんだ！

亜佐美 無人さんがシナリオ書いてないところを  
ピンポイントで(笑)。

川渡 「FairlyLife」の未来とかはどうなの？ ユー  
ザーさんダントツ人気だけど。

まかこ 未来とか小奈美とかの「良い子」は、それ  
ほど……。良い子だねえ、で終わっちゃうんですよ。

男の人はそういうの好きだよー、みたいな。

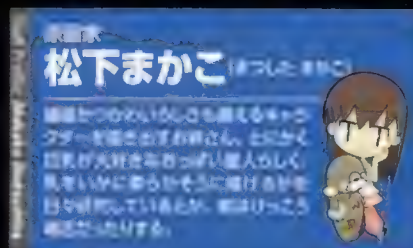
kei まかこさんは元気な子が好きだもんね。

## HOOKから HOOKSOFTへ

—— ところで、HOOKからHOOKSOFTになっ  
たいきさつというものがあっていいですか？

亜佐美 2008年12月で独立して、HOOKSOFT  
になりました。心機一転ということで、ブランド名も  
変えたんです。これ、みんなで投票して決めたんだ  
よね？

—— まったく違う名前になる可能性もあったん  
ですか？



亜佐美 いえ、HOOKというのはいまに残すつ  
もりでした。

川渡 「HOOKセカンド」とか色々候補はありまし  
たよね。

亜佐美 10月にそれまで所属していた会社を辞  
めて11月には開発チームとして独立した状態だっ  
たんですけど、権利関係の調整や組織の移行の都  
合もあって、ちょっとだけブランド名が出せない期  
間があったんです。11月になってから会社としての  
の基盤も確保しつつ、「みくりまくり」を作り始めて、  
発売できる見込みが立ったので、発表したのが12  
月。翌年1月に一応HOOKSOFT最初の製品となる  
「みくりまくり」を世に出しました。ただ、やっぱり  
作り始めてから期間が短かったのでCGも4枚しか  
入れられず、これをゲームとして単体で出すのもど  
うかと思ったので、「ミニミニファンディスク付き描  
き下ろしテレカ」とさせていだいたんです。テレ  
カのおまけでゲームが付いてますよってイメージ  
ですね。

kei あんまり期待していただくのも申し訳なか  
ったですから。

亜佐美 で、「みくりまくり」の後に、初の本格的フ  
ァンディスク「@HoneyComing RoyalSweet」の  
制作に入りました。頼子が人気投票で1位になっ  
たので「よりこりまくり」の発表はさせていただき  
ましたが、「RoyalSweet」とコンシューマ移植版の  
「SweetHoneyComing」を先に出させていた  
いて、「よりこりまくり」はその後に出しますとい  
うことで。夏に「@HoneyComing RoyalSweet」  
と「SweetHoneyComing」が出て、冬コミで「より  
こりまくり」を出したという流れですね。この流れ  
で勢いを付けて、次の完全新作に打ち込むことにな  
ります。

—— なるほど、それが「さくらビットマップ」にな  
っていくというわけですね。ではそこから先のお話は、  
この後の第二部でたっぷり語っていきましょう！



私は朝陽のデザインは可愛いと思ってるんだけど、  
無人さんに破壊された(笑)

—— 松下まかこ





2000年から続くHOOKワールドを紐解いていこう。(歴代作品シェアワールド的小ネタ解説集)







Shinichi Mitsunaga

## さくらビットマップ

DATA



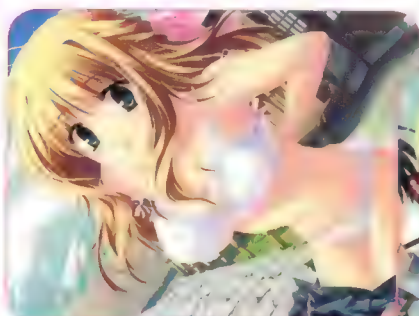
HOOK  
SOFT



## HOOK結成10周年記念作品は 王道の学園純愛ストーリー

主人公・松山史隆は、山と川に囲まれた小さな田舎町“恋咲き町”で暮らす男子。生徒総数わずか120人の学園に通う2年生だ。彼はこれまで、家業である農業と養鶏を手伝ったり、天然な幼なじみの水原小春やしっかりした義妹の松山璃子、おバカな親友の相葉宗次郎たちと遊んだり、何気ない毎日を送っていた。けれど、そんな日々の中、積み重なる想いはいつしか恋になっていく。春になると恋愛祈願の大祭“恋咲き祭り”が開催される恋咲き町。祭りに訪れる女の子たちにわかに騒がしくなるこの町で、史隆は恋をする――。

HOOKの第8作目となる本作は、メーカー結成10周年を記念して制作された作品。緑豊かな田舎町で穏やかな日々を過ごす中、女の子たちと交流し、恋に落ちていく……。HOOKのお家芸とも言える、王道の純愛ストーリーだ。原画にはHOOKユーザーならば知らぬものはない松下まこ氏に加え、人気絵師の鈴平ひろ氏、ゲーム原画初参加となる桜はんぺん氏を迎えた。それぞれが魅力的なキャラクターを描いている。予約特典には「親友キャラ（男）性転換パッチ」を用意。親友の宗次郎が女の子に変換されるという業界初のパッチが話題を呼んだ。



ぐるぐる巻きに縛られてピンチっぱいののに、なぜかニコニコ笑顔の小春。ゆるい性格の持ち主なのだ。



超天然な小春。でも、さすがに下着姿を見られたら動揺するのか、びっくり顔でこちらを見る。



幼なじみとハプニングがあったり、義妹と触れ合ったり。魅力的な女の子ばかりで、目移りしそう？



史隆の隣の家に住む幼なじみ。いつでも笑顔の、ぼわぼわした天然な女の子。よく史隆の家に潜り込んで家事をしている。

史隆を慕う義理の妹。しっかり者で、家の財布を握る家の財務省。発育がよくないことを気にしている。怖い話が大の苦手。

町内唯一の老舗温泉旅館の一人娘で、璃子の親友。外見どおりに幼い性格。史隆とも幼なじみで、よくちやうかいをかけてくる。





Koharu

頭の中は子供だが、身体はしっかり大人な小春。平気でパンツ丸出し、肩丸出しで横たわってしまい、目のやり場に困る？



Riko

着替え中にバツリ遭遇。しっかりした性格の璃子でも、ときにはこんなミスをしてしまうことも……。



「不幸ノート」なるものを何冊も手にして、悪そうな顔をするゆのか。奮物姿のときはあどけない感じで、かなり印象が通う。



Yunoka

08



Chidori

頬を染め、驚いたような顔でこちらを見上げる千鳥。その瞳に吸い込まれてしまいそうだ。



南条千鳥

史隆の学年上の先輩。町に古くから続く武士の家系のお嬢様で、合気道の達人。清楚かつ清廉潔白で、エッチなことが大嫌い。



伊和

史隆のクラスメイト。代々、恋咲き神社の氏子を務める家系の娘。無口で人付き合いはあまり良くない。小鳥と戯れるのが好き。



Kanae

儀式のための装束に身を包む鼎は、荘厳で神秘的な雰囲気。けれど、病気で弱っているときはちょっと幼く見える。





# Illustration Selection

イラストセレクション



初出：電撃姫 2010年 4月号







初出：PUSH!! 2010年10月号



初出：テックジャイアン2010年4月号



初出：テックジャイアン2010年10月号







初出：PC Angel 2010年 10月号



初出：PUSH!!  
2010年8月号



初出：PUSH!! 2010年8月号



初出：PUSH!! 2010年9月号



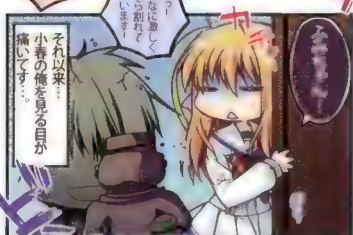
初出：電撃HIME 2010年 10月号







ふみちゃんとお米屋さんのヒミツ



初出：電撃HIME 2010年8月号4コマ



初出：電撃HIME 2010年9月号



初出：2010年 夏コミグッズ(マイクロファイバータオル)







Sakura Bitmap Material Collection

水原小春

# Koharu Mizuhara

Character Graphic

12345





# Illustrator Comment / Makako Matsushita

## ●デザインのポイント

無人さんからは親しみやすさ、ぼわぼわしている感じという指定がありました。あまり洗練されていない感じ、親しみやすさ、「普通」な感じを意識しましたね。

エアリー感と言いますか、ふわっと空気が入ったような髪型が一番

ポイントかなと思います。ぼわぼわキャラを象徴するアホ毛を付けてみたり。私服は通販雑誌や通販サイト、女性誌やショーウィンドウなど色々を参考にしていたと思います。

## ●気に入っているところ

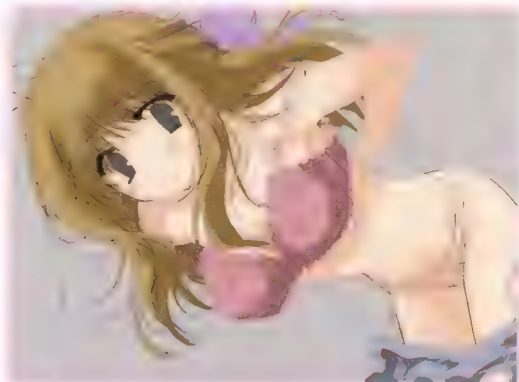
癒し系。結婚してもずっとそのま

までいてくれそうな安心感がありますよね。ビジュアル的にはおっぱいもそうなんですけど、今の流行の逆に行くようなむちっとした感じが好きです。私はむっちりが好きで、流行に合わせて脚のほっそいキャラを描こうとしても無理が出てしまうんですよ (笑)。



原画家は  
松下まかこさん

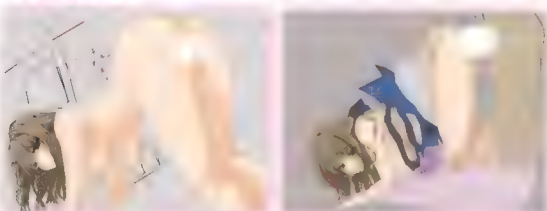
## Event Graphic



## Nomai Event



## H Event







Sakura Bitmap Material Collection

桧山 璃子

# Riko Hiyama

## Character Graphic





## Illustrator Comment / Hiro Suzuhira

### ●デザインのポイント

特に指定は無かったように思います。設定で貧乳というくらい??  
とりあえずどういうキャラが描きたいかを最初に聞かれた際に、個人的な趣味で妹キャラがいいと希望したところ、中の人曰くHOOK  
SOFT作品の妹はあまり人気が出ないとのことだったので、人気が

出るような外見作りをしたいようなことを話したような???

気が強いしっかり者で貧乳という設定だったので、髪の高さや大きなリボンなどで女の子らしさや妹の幼さを出せるようにしたつもりです。ボツ案含め考えると最終的にはその中でも一番大人っぽいのが選ばれたような気はします。

### ●気に入っているところ

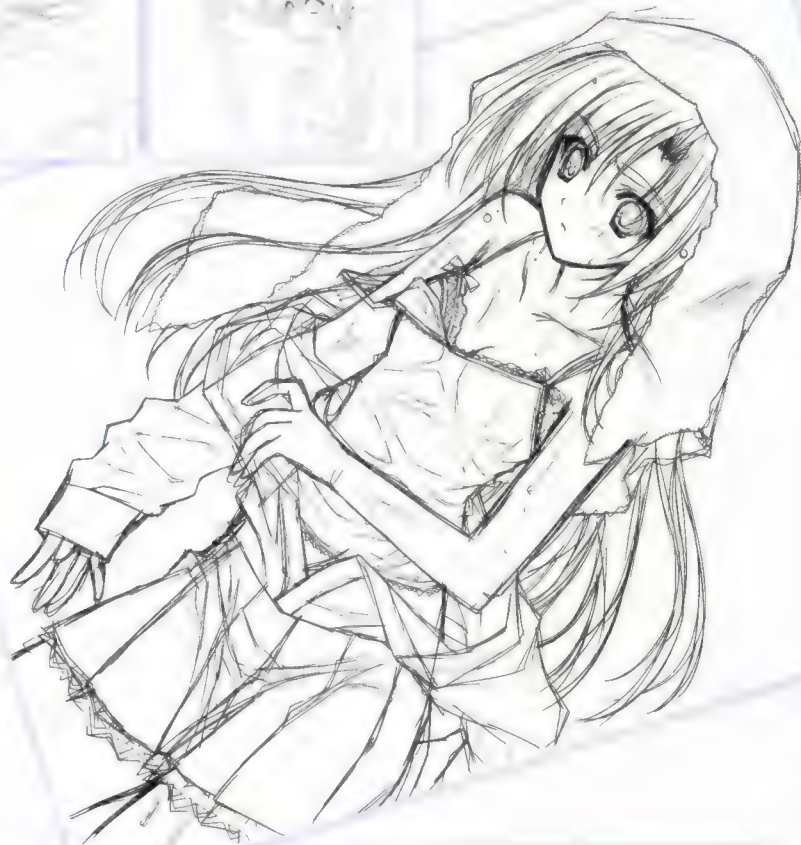
もっと気が強いのかと思っていたら案外素直というか、早々に端々でデレてくれているところでしょうか(笑)。お兄ちゃんが好きというのがわかりやすく可愛いヤツです。



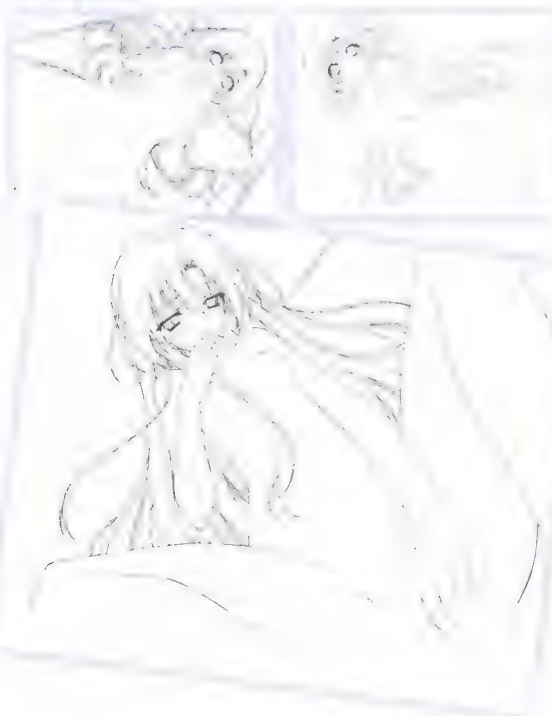
鈴平ひろさん

## Event Graphic

### Nomal Event



### H Event





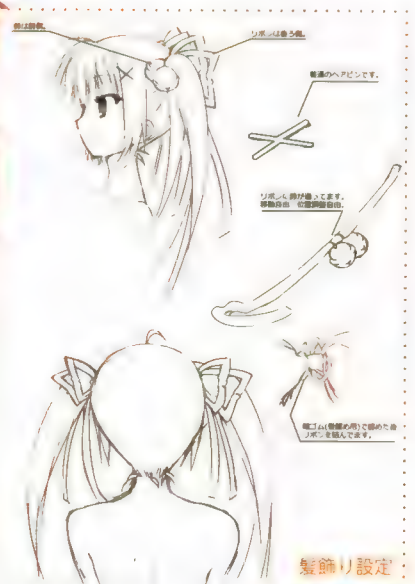


Sakura Bitmap Material Collection

泉道ゆのか

# Yunoka Sendo

## Character Graphic





## Illustrator Comment / Sakura Hanpen

### ●デザインのポイント

第一稿ラフではサイドテールの女の子を描いていました。そこでツインテールという指定を頂き、ほぼ今のゆのかちゃんになりました。その後は外見の変更はそこまでなかった気がします。

ツインテールの女の子で和装に

も洋装にも合う髪飾りを一番悩みましたね。鈴は結構ゆのかに合っているなあと思っております(笑)。

あと等身を含ませる、という作業が初めてだったので松下さんや鈴平さんのキャラクターの等身に合わせるのに苦労しました。

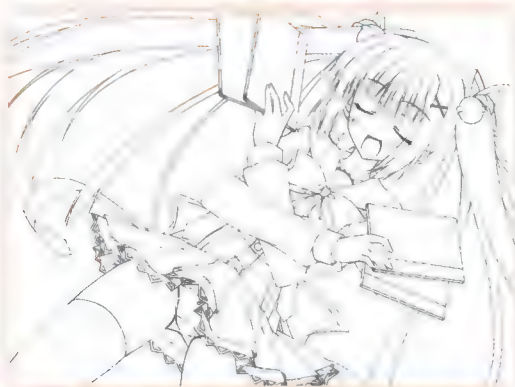
### ●気に入っているところ

表情がワルフルと大きく変わるところが気に入っています。あと色々悩んだり疲れたりしたときのしょんぼりした雰囲気が好きですね。シナリオを読む前はかなりの元気っ娘なのかなあと思っていたのでギャップ萌えました!(笑)

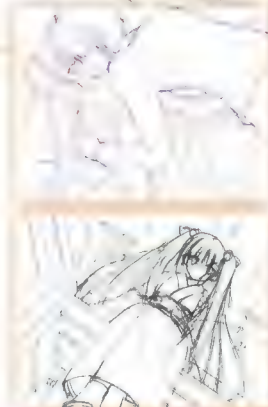
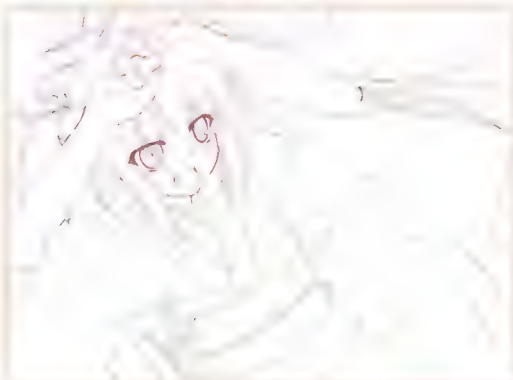


原画家は  
桜はんぺんさん

## Event Graphic



### Nomal Event



### H Event







Sakura Bitmap Material Collection

南条千鳥

# Chidori Nanjo

Character Graphic





## Illustrator Comment / Hiro Suzuhira

### ●デザインのポイント

黒髪で出来るだけ装飾が少ないほうがいいという指定を頂きましたが、「さくらビットマップ」の前の2作品でも黒髪ロングヘアを描いていたので、差別化のためにも特徴づけが欲しいと思い今のデザインに。

璃子がストレートロングヘアになったので、同じロングヘアでも長さは変えようと思い今の長さになりました。おっとりした和風美人とのことだったので他のキャラより大人っぽい顔にしたつもりです。

### ●気に入っているところ

穏やかな表情全般と、声が意外とカワイイ系だったところ？ もっと先輩キャラっぽく年上っぽい声かと思ってたので。あとは全体とのバランスで巨乳気味になったところとか(笑)。



原画家は  
鈴平ひろさん

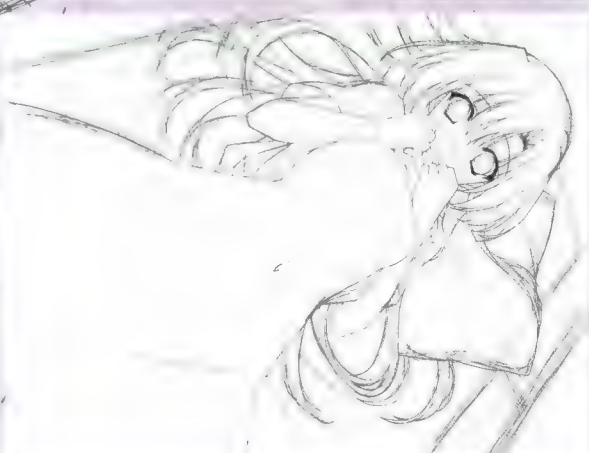
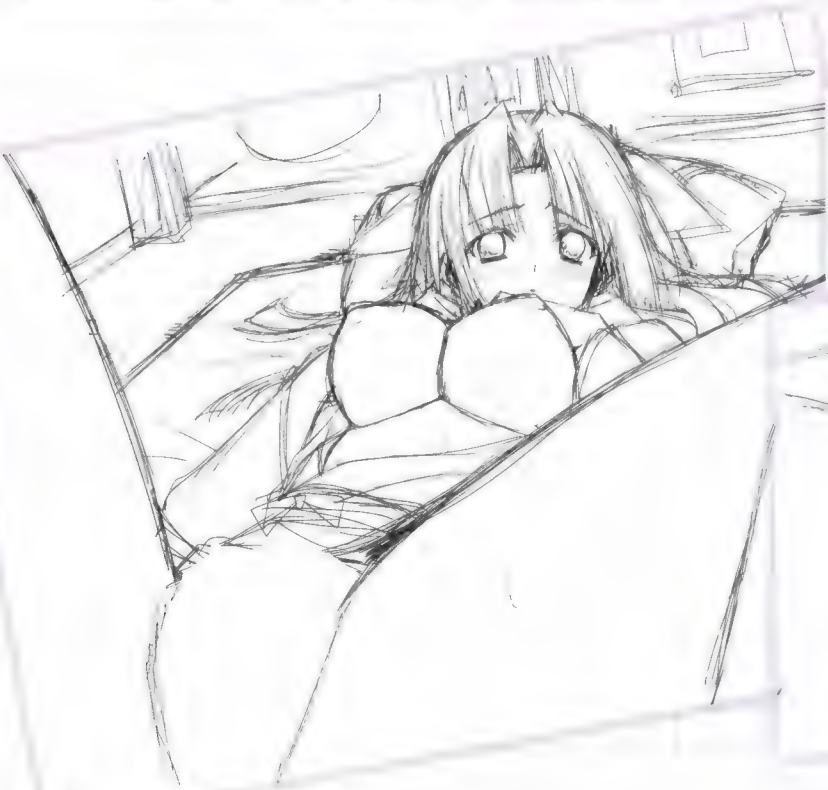
## Event Graphic



### Nomal Event



### H Event







Sakura Bitmap Material Collection

室戸 鼎

# Kanae Muroto

Character Graphic





## Illustrator Comment / Makako Matsushita

### ●デザインのポイント

指定をもらった時点で「summer」の千輪みたいな系統を求められていると思ったので、ちっちゃい子で釣り目で…という風にしました。

髪飾りの紐は、のし袋についている水引を意識してます。花はクチナシが一番近いかな。巫女さんということで和風のイメージがあって、ど

うしたら和風っぽくなるのかいろいろ考えましたね。和風の何かを付ければいいのかと思い、ネットで和風アイテムを検索したりして、使えるものはないかと探しました。

### ●気に入っているところ

動物的な可愛さがいいですね。何を考えてるのかわからないけどすご

く気を遣ってくれるところとか、萌えなのかなあと思いました。

ビジュアル的には、鼎もけっこうキュートな感じにまとまってくれたと思います。最初は大人しい子ということでテールをもっと下に付けてたんですけど、上にして正解だったと思いますし、自分好みに仕上がりましたね。

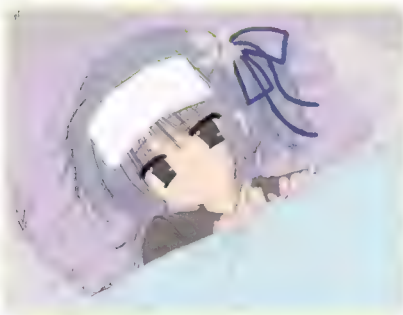
原画家は  
松下まかこさん



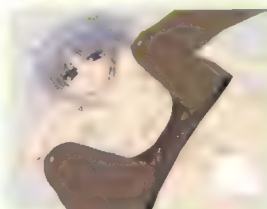
## Event Graphic



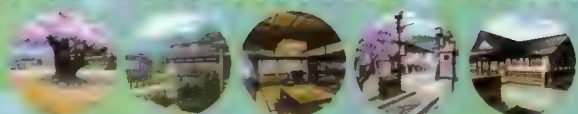
### Nomal Event



### H Event







Sakura Bitmap Material Collection

幸村みどり

# Midori Yukimura

Character Graphic



原画家デザインコメント / 桜はんぺん

Illustrator Comment

Sakura Hanpen

◆デザインのポイント

特に細かい指定等はなく気ままにデザインした覚えがあります。一番最初に描いたデザインを採用してもらえたので嬉しかったですね！

胸が大きいのを気にしている…という設定を見てつ

いつい爆乳にしてみました。すごく楽しかったです！(笑)

髪のパワッとした感じが気に入っています。なのでそこを損なわないように気をつけました。あと胸を大きくても綺麗に見えるよう心がけました。



桜はんぺん



72

Midori Yukimura  
Sakura Bitmap Material Collection





Sakura Bitmap Material Collection

相葉宗次郎

# Sojiro Aiba

## Character Graphic

江崎



原画家デザインコメント / 松下まかこ

### Illustrator Comment

Makako Matsushita

#### ●デザインのポイント

宗次郎の女の子バージョンは、最初に発注をもらったときはワケがわからなくて、単に宗次郎を女の子っぽくしたようなものが求められているのかなと思ったんですね。なので宗次郎がチャラ男なので

ギャルっぽくしたのを出したんですけど、垂佐美さんに「全然そういう考えなくていいから」って言われてまして。まったく考えないで、可愛い女の子キャラを新規で作ればいいんだなというのをようやく理解しました(笑)。

原画家は  
松下まかこさん



Sojiro Aiba

Sakura Bitmap Material Collection

73







Sakura Bitmap Material Collection その他のキャラクター

# Other Character

Character Graphic



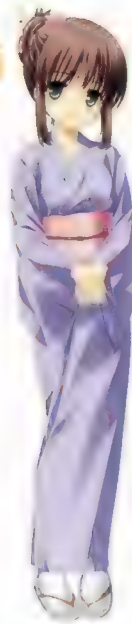
**Ryusui Mizuhara**

水原 流水



**Nanoka Sakazaki**

坂崎 奈乃香



**Kimiko Sendo**

泉道 希美子



**Sanetomo Nanjo**

南条 実朝



**Maki Kaziwara**

梶原 真紀



**Iruka Hatakeyama**

畑山 いるか







# Illustration





# Heroine Cross Review

## ヒロイン クロスレビュー

中の人たちによるとロイン群。シナリオ監修・川波無人と所  
属さんたち計5名のレビューが、各キャラクターの魅力を伝  
えたりはったりしつつ、手紙形式に訴えかけようぞ  
う。だが文筆家気配もいるほど、近しいので!!

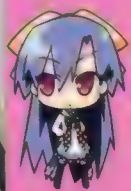
ありや?  
ひとりヒロイン  
じゃない奴が  
いるぞ〜



シナリオ監修  
**川波無人**

10 土偶がかわいいですね。

10 「まったくまったく もう」  
「なんなの? なんなの?」とか  
カワイいなあ。



松山璃子様  
**松永雪希**

10 小春のおっぱいに  
顔をうずめて  
癒やされてみたい  
ので。

10 自分の演じたキャラクターが一番  
愛しいので。



松田千景様  
**青葉りんご**

10 ほんとは10点ですけど…メインヒ  
ロインでするいから! きっとパッ  
ケージとかにもどんと載っちゃ  
うんでしょ? なによ一緒に住ん  
でるからって、もう女にでもなった  
つもり?

10 こんなしっかりした  
妹、ふつうはあまり  
いないよ、って意味で逆に  
変わり者の妹。私、璃子ちゃん好  
きなんだよねあ…。



松田千景様  
**篠原ゆみ**

10 松田さんの声が  
好きなので〜♪

10 妹キャラ、いいですね〜。



松田千景様  
**みる**

8 こはるんの卵焼き…じゅるり。

7 文句をいいつもかいいいそう  
ですが、鼎といたしましては、全面  
的にこっこそんの見方なのでござ  
います。



桜 殿堂入り!!



泉道ゆのか

お嬢様、お子様、フンデレ?  
見た目は子供っぽいけど、主人公を  
助ける気持ちは本物。中二病もオチ  
オチで克服しつつあるらしい。

桜 殿堂入り!!



南条千鳥

お嬢様、お嬢様、お嬢様  
人気絶頂なお嬢様はエッジなことが  
大好き。あざむく、使ったり使ったり  
な愛を注いでほしいところ。

桜 殿堂入り!!



室戸鼎

お嬢様、お嬢様、お嬢様  
人気絶頂のお嬢様、お嬢様、お嬢様  
人気絶頂のお嬢様、お嬢様、お嬢様  
人気絶頂のお嬢様、お嬢様、お嬢様

桜 殿堂入り!!



相葉宗次郎  
(女の子Ver.)

お嬢様、お嬢様、お嬢様  
人気絶頂のお嬢様、お嬢様、お嬢様  
人気絶頂のお嬢様、お嬢様、お嬢様  
人気絶頂のお嬢様、お嬢様、お嬢様

座敷わらしかわいい。

電話かけられない  
ところがかわいい。  
機械音痴萌え!

ウェンディかわいい。

女版宗次郎収録当日の会話——  
神月さん「かわいくなっていいん  
ですよ」  
無人「全然OKです」  
**新境地。**

呪われたくない  
けど…。

ギャップが可愛いので。

変なあだ名をつけるところが可愛  
いので。

見た目は可愛くても変態なので。

璃子ちゃんは確にかわいい、鈴  
平さんのポニーテールっ娘です  
よ! でも、ゆのかはテール2つな  
んです。だからゆのかのほうがか  
わいいんです! 世界のゆのかで  
すよ。

篠原さんから千鳥先輩のお話聞  
いてすごくかわいいと思ったのと、  
**私、黒髪ロングが  
好きなので。**  
ゆのかにはかないませんが!(笑)

鼎ちゃん、1対1の絡みが少なくっ  
て、実はまだよくあんまりわから  
ないんですよ。ミステリアスな  
魅力です。私、みるさんも大好き  
ですし。

個人的に赤髪好きなんですよね。  
ゆるせないですねー。人気投票の  
点奪うんじゃねーよ、カワイーじゃ  
ねーかみたいな(笑)。

ゆのかさんはとにかく明るそうだ  
な。一緒にいたら楽しいかって。  
退屈しないかって。

せっかくシナリオとか絵とかステ  
キだったのですが…自分の分、反  
省という意味でマイナス5とかか  
なあ、みたいな。いえでも! シナ  
リオと絵の力で7ください!

**巫女さんの衣装  
とかすごくカワイイ  
ですよええ。**  
ビジュアル的にやられました。

エッチっぽいこと言われては投げ  
飛ばしていたのが、こんなかわい  
くなっちゃって…個人的に、どスト  
ライクです!

お子様的でかわいらしいですが、  
**不幸ノートに書か  
れそうなので…  
ドキドキ。**

ずばり、癒されますな。

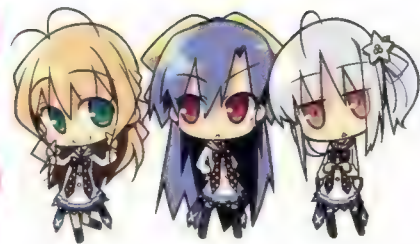
とーぜんです。

おもしろそー  
だけど、  
ここは女子として  
譲っちゃダメだ!!





# Cast Interview



さくらビットマップ 声優インタビュー

8月前半。音声収録期間の真っ只中、ヒロイン役を務める声優さんたちを直撃インタビュー!

演技のお話はもちろん、『さくらビットマップ』や担当キャラへの思いのたけをたっぷり語っていただきました♪

水原小春役✽

## 松田理沙

Profile

【代表作・最近の出演作品】

「タユタマ-Kiss on my Deity-」 泉戸ましろ、

「11eyes-罪と罰と贖いの少女-」 橘菊理、

「ましろ色シンフォニー」 天羽みう、

「W.L.O-世界恋愛機構-」 早川優梨子など。

収録を終えての感想を聞かせて下

前々からHOOKさんとお仕事をさせて頂きたいと思っておりましてので、出演依頼が来た時は、正直、とても嬉しかったです。作品内容ですが、全体的にほのぼのとしていて、全てを読み終えた後、温かい気持ちになれるお話でした。

ているお詞はありますか?

**私が演じさせて頂きました小春ちゃんは、ちょっとずれた所もあるけれど、とても真っ直ぐで良く出来た女の子です。**

小春ちゃんの良さは、他の子のルートでも発揮されるのですよ。主人公が小春ちゃんではなく別の子を選んだ時、それまで毎日のようにご飯を作りに来ていたのに、彼女に悪いからといって自ら身を引いてしまう場面があるのです。小春が「ふみちゃんとは家族にならなかったんだよ」と寂しそうな笑顔で言うのが心に刺さりました。ああ小春ちゃん、切なすぎる……。

自分と似ていると思ったところはありますか?

残念ながら似ていませんね。でも、小春ちゃんのような子は友達に欲しいです。話しているだけで、きっと毎日楽しくなりそうですから。

作りや演技でよくに心がけたことや頑張ったことなどありますか?

私の中では、小春ちゃんのような役を演じるのは珍しいですね。どちらかという、おっとりしたお姉さん的なキャラを振られる事が多く、主人公の幼馴染といったポジションが来ることは殆ど無いのですよ。

小春ちゃんはやりすぎるとわざとらしくなってしまうし、でも彼女の味でもあるほんわかぼやぼやした所は生かしたい。なので、その匙加減は結構気を付けましたし、出来るだけナチュラルに演じよう!と心掛けました。

作画の見方についてお聞かせ下さい。ここは是非見てほしいというシーンはありますか?

登場人物同士の日常のやり取りが面白いです。中でも小春ちゃんのお父さんとの会話はかなりユニークでした。とにかく全てを見て欲しいです!

その理由を教えてください

**全ての女の子が可愛いです!**  
**誰か一人なんて選べません!!**

一番驚いたのは、ふみちゃんが小春ちゃんの髪を梳かしてあげることです。子供の頃ならまだしも、もういい年頃なのにそれを自然とやってあげていたので、お母さんみたいだなあと思ってしまいました(笑)

収録中のこぼれ話などあればお願いします

収録現場は本当に楽しかったです。今回、初めて行った場所だったのですが、私が道に迷ってしまい、スタジオへ電話を掛けたところ、途中まで迎えに来てくれました。本当にすみませんでした……。

最後に読者・ユーザーのみなさんへメッセージをお願いします!

この度はお買い上げくださりまして、本当に有難うございました♪「さくらビットマップ」は面白くて、且つ、心をほんわかさせてくれる作品だと思います。何度でもプレイして頂けると嬉しいです!





絵山璃子役\*

# 松永雪希

Profile

【代表作・最近の出演作品】

「SHUFFLE」ネリネ、

「パルフェ ～chocolat second brew～」花鳥玲愛、

「School Days」加藤乙女など。

【近況】

今年の夏はガリガリ君の梨味にはまってきました。



「さくらビットマップ」のオファーがあった際の第一印象は

私の声質は妹キャラ向きではないと思っていたので、まさかの璃子役でした。でも、絵的に一番好みだったので嬉しかったです♪

松永さんがつくって、璃子つくってんな女の子でしょう？

しっかり者なんだけど、甘えたがりなところが可愛いと思います。

自分と似ている、共感する部分はありますか？

**髪が長いところと料理が苦手なところですよ…(涙)。**

役作りや演技でとくに心がけたことや苦労したことはありますか？

あまり「妹」を意識しないで演じてほしいとのことでしたので、元気さを重視して演じました。またHシーンでは、もっと下手に演じてほしいという駄目をもらい、戸惑った記憶があります(滝汗)。

♪自分の一番のおみどころは

お兄ちゃんと一緒に参加する射会のシーンが好きです。緊張してテンパってる璃子ちゃんが可愛いですよ。

担当キャラ以外で、気になるキャラ・お気に入りキャラは？

小春のお父さんがすごく気に入ります。サンプルいただけたら、一番チェックしたいキャラクターです(笑)。

主人公についてはどう思います？ 一女性目線、ああいっ男の子はどう

お兄ちゃんらしく、もう少し頼りになったらいいかな。

♪録中のこぼれ話などあればお願いします

予定より1日早く終了するくらい、順調な収録でした。

最後に読者のみなさんへメッセージをお願いします

松永なりに璃子ちゃんを一生懸命演じました。プレイする皆さんに、いっぱいいっぱい愛していただけたら嬉しいです♪



室戸鼎役\*

# みる

Profile

【代表作・最近の出演作品】

「置き場がない」シャノン、

「色に出でにけりわが恋は」楓柚菜など。

【近況】

自家製、生グレープフルーツカッシュにはまっています。

無糖の炭酸水で、果肉残しめで作るのがお気に入り☆



「さくらビットマップ」のオファーがあった際の第一印象

第一印象は、かわいらしい絵だなあ〜、と♪ いろんな誤解や悲しみのあった鼎ちゃんの人生も、これからきっと楽しいことがたくさんあるんだろうな〜と、希望が持てる作品でした。

なんか見て、離ってとんな女の子でしょう？

最初はちょっと暗めなのかな？、と思ったのですが、後半は、リラックスするにつれ人間味のある娘になっていく印象です。キャラ絵は個人的にとっても好きなタイプです♪ 儚げで、透明感があって。後半のおずおずと心を開いていく感じが、私は可愛いと思います(^\_^)

自分と似ている、共感する部分はありますか？

私も慣れない人には無口になりがちです。鼎ちゃんほどではないですが(笑)。

役作りや演技でとくに心がけたことや苦労したことはありますか？

無口な娘で「……」がものすごく多かったのですが、あまりそういうことにとらわれず、ただ、世の中を知らずに戸惑っている娘だと思って演じました。本当は普通に女の子らしい娘だと感じたので、あまり突飛にならないほうが良いと思いました。

スバ1白

**桜が撤去されるところと、おばあさんの手紙のくだり。どちらも読んでいて切なくなりました。**

担当キャラ以外で、気になるキャラ・お気に入りキャラは？

街の人たち。みんなとても温かくて、この街に住みたくなりました。

主人公についてはどう思います？ 一女性目線、ああいっ男の子はどうでしょう？

一人でお弁当食べてるところに、突然「一緒に食べていい？」という、よく知らない男の人……。 (クラスメートだけ) ちょっと……………、不審？(笑)

♪録中のこぼれ話などあればお願いします

「……」ばかりなので、テイク2のとき、

私:「テイク2」

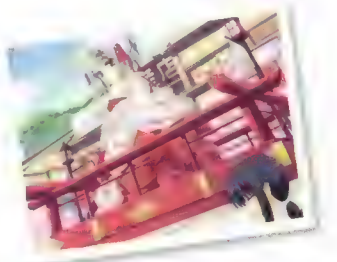
D:「……どこの？(汗)」

私:「ですよ〜」

みたいな会話があたりなったり。

最後に読者のみなさんへメッセージをお願いします

みなさんの心に残る作品の一つになっていたら幸いです♪ また何かの機会にお会いできたらいいですね！





# Cross

## Talk



泉道ゆのか役

青葉りんご

Ringo Aoba



南条千鳥役

篠原ゆみ

Yumi Shinohara

泉道ゆのか役の青葉りんごさん、南条千鳥役の篠原ゆみさん、このお二人を収録スケジュール期間中のスタジオで直撃しちゃいました！それぞれの担当キャラへの愛と、その魅力をたっぷり語ってもらいました♪

### ＊ビジュアルは大事！

——まずは収録の感想からお願いします。

**篠原** 千鳥さんはいろいろ切り替えが難しくて、苦労しました。最初は緊張しながら演じてたんですが、途中から暑さで朦朧としてしまって。ハアハア言っていました(笑)。

——青葉さんはいかがでしたか？

**青葉** そうですね、とにかくハイテンションでした。篠原さんが演じられた千鳥ちゃんが大人しいぶん、私が暴れまわってましたね。ゆのかちゃんは、日常生活の中でぼーっとしてる時間がないキャラでした。ツンデレというか、ぼけてつつこんで暴れてる。そういう意味でハアハアします(笑)。

——今回のオファーが来たとき、どんな印象だったかおぼえていますか？

**篠原** 場合によるんですが、今回は台本が届くまでのキャラかわからなかったというか、決まっていたと思うんですが、楽しみに聞かないで台本いただくまで待ちました(笑)。

**青葉** 私も同じような感じでした。台本に、しっかり者の妹って書かれている璃子ちゃんを見て、そうか、私にもとうとうしっかり者の役が……と思ったら、

——勝手に璃子役だと思い込んでたんですね(笑)。

**青葉** 実は、私、しっかりしているんだぜ！と、楽しみにしていたんですが……。お子様チックなツンデレ娘、って書いてあるゆのかちゃんでした。あー、はいはい、まかせて。得意ですみたいな(笑)。でもゆのかちゃんは、セー◯◯◯◯みたいで可愛いですね。

**篠原** ツインテールですね。

**青葉** ぱっと見から、可愛い子だと思ってんですが、イベントCGとか見ると、さらに可愛い見えます。(ブックレットとチラシのCGを見ながら)でも、編パンとかいろいろなのはいてますねー(笑)。

——ゆのかは、アングルの的に自然に見えてる絵が多いみたいですよ。

**青葉** いつも下から、こう。見せてるんじゃないんですよ！(笑)

**篠原** お色気担当？

**青葉** じゃあパンツの柄にも注目ですね。

**篠原** 毎回違うみたいです。

**青葉** 千鳥さんは何色なんだろう……気になるけど。

**篠原** あまり見ることがないみたいです。

**青葉** むしろ、おっぱいとかのほうが結構見える？

そういうトークは大丈夫なんですか？ マネージャさんが見えますけど(笑)。

**青葉** す、すいませんっ。髪型とか、制服がかわいいです！(笑) でもまあ、声優さん同士って現場でCG見て、このキャラいいじゃんみたいな話をけっこうするんですよ。

**篠原** でも千鳥はまだ公開されているCGがあまりなくて、収録に来てシナリオライターさんがノートパソコンに入っているのをちょっと見せてくれたりとか。そういうのではじめて見るみたいな感じですね。

——やっぱりビジュアルとか大事ですかね。

**青葉** みんな、ハイソックスが違う。靴下が同じ制服なんだけど、着こなしが違う。

——黒ニーソ、白ニーソにハイソックス。

**青葉** 体験版とったときにライターさんに聞いたんですけど、これなにげにこだわりがあるらしいですよ。

**篠原** そうなんですか？

**青葉** この長さならここまでとか。これだったらここまでだったらとか。絶対領域の長さにこだわりあるらしいです。

——千鳥とかは学校指定の靴下という感じでしょうか。

**篠原** そうですね、黒ニーソをはかなさそうなタイプだと思います。黒タイツはありだと思います。

### ＊キャラと似てるところ 似てないところ

——演じたキャラとの共通点とかはありましたか？

**篠原** 私は機械とか苦手なのが似てるかなと思ったんですが、千鳥はそのさらに上をいってましたね。携帯でメールするのに、アドレス帳を呼び出せないからって、全部アドレス暗記してベタうちするんです。

**青葉** おばあちゃんだ(笑)。

**篠原** メールをうつたびに必死になってるシーンが印象深かったです。録るときも、「難しいプログラムをやっているつもりで」って言われました。

**青葉** 篠原さんは、雰囲気似てる気がしますね。

**篠原** そうでもないですよ〜。がさつなので、地が出ないようにおしとやかにおしとやかにと心に言い聞かせながらやってます(笑)。

**青葉** がさつ？ 家帰ったら、服とかぱーっと投げ、肉、肉食うぜ、肉みたいな？(笑)。

**篠原** さすがにそこまでじゃないです(笑)。

——青葉さんはいかがですか？

**青葉** 不幸ノートまでは書いてなかったんですが、小学生くらいのときに自分が主人公の漫画とかは描いてましたね。

——学校のクラスメイトとかに見せたりしたんですか？

**青葉** そうなんです。舞台がドラクエみたいなファンタジーで、私が勇者兼魔法使いとかやってましたね。あとは、弟がいるんですけど、一緒にスピニングバードキックとか昇竜拳とか打てるように頑張っていましたね。

——プロレスごっこをする仲よだったんですね。

**青葉** けっこう本気でしたよ。結局、しりもちついて終わったんですけどね(笑)。

**篠原** かなり練習されたんですか？

**青葉** やりましたよ。最後の必殺技だと思って。あとノリツッコミとか漫才多いんですよ。私、ラジオをやってるんですけど、その経験を生かさせたいいなと思いつつ頑張ってみました。

### ＊息の長さがポイントです

——役作りで苦労したところなどをお聞かせください。

**篠原** 千鳥ちゃんは、合気道とかやっているんですが、私はそういうのがダメなので、「はあっ」とか投げ飛ばすシーンが大変でした。

——武道やっている人と、やっていない人では、呼吸がぜんぜん違うらしいですよ。

**青葉** 気合が必要ですよ。

**篠原** 武道をやっていた人はわかるんでしょうが、人を投げるときはどんな息なのかなと思いつながら、一生懸命、投げ飛ばしてきました。

**青葉** 篠原さんは千鳥さんと雰囲気似てて、お嬢様っぽい感じがします。

——実は、私もお嬢様なんですよ、とかはないですか？(笑)

**篠原** ぜんぜん違いますよ。お嬢様役はイメージを崩したらどうしようと思って、一生懸命おしとやかにしようとして緊張します。

**青葉** お嬢様役って難しいですよ。

——そういうものなんですか？

**青葉** 早く喋っちゃいけないんです。

**篠原** ゆっくりゆっくり。語尾とかも綺麗にまとめなきゃいけないんです。





——皇室番組とか見ると参考になりそうですね。

青葉 極端に言えば、あんな感じですよ。

篠原 気を抜くとおしとやかではなくなってしまうので。語尾をおさめるのを必死でした。

青葉 息がもたないんですよ。

篠原 最後まで息をもたせて、ゆっくり言わないといけない。最後、早くなってすばと終わってしまうと、おっとりには聞こえないと思うんです。いかに語尾をゆったり持っていくかに、集中していました。

——こうしてお話を聞いているぶんには、まったくした話し方なんですけれど。

篠原 それが、意外と早口のところがあるんです。緊張しているときに台本読んだと、早口になってしまうんです。

青葉 酸素が足りなくなってしまうことがありますね。

篠原 セリフを言い終えるまで息が持たないと思うと、とくに早口になってしまいますね。そういうときは、必死にここで早くしちゃダメ、と思いながら演じています。

青葉 魂抜けるのがわかりますよ。逆に、ゆのかはセリフが長くてまくしたてるので、ゼーは一します。

篠原 テンションがずっと高いままですからね。

青葉 他のヒロインは、セリフが大人しい子が多いんですけど、私はつねに「!」とかついてて、ディレクターさんにもウザい感じでとか言われてました。そういうウザ可愛さも、笑ってもらえたらいいですね。

## \*『さくらビットマップ』って……

——率直にストーリーの感想をお聞きしたいんですが……。

篠原 千鳥ちゃんが初デートに人力車でくるんですよ。しかも、お付の人を大勢引き連れて、なんでそうなっちゃったんでしょうね(笑)。

——大名行列になってると。

篠原 それで、髪が乱れたりするたびに、お付の方が「髪が乱れています」みたいな感じになって。よくわからないデートをするんです。

青葉 史隆くんは、一緒に乗るんですか？

篠原 いえ、乗らないんですけど……最後に、主人公が千鳥の乗っている人力車を引っ張って走り去っていくんですよ。

青葉 やだ～。そんなのやだ～(涙)。

篠原 それが不思議で不思議で。今までにないシチュエーションが楽しすぎました。

青葉 あんまりないですね。

——青葉さんはどんな感想を持たれました？

青葉 一番、印象に残ってるのは、日常のドタバタですね。付き合いはじめてからも、そういうシーンが多くて。不幸ノートを紛失してしまったとき、すぐ主人公のところに行って赤ちゃんみたいに「うーん」って泣きながら「お願い見つけて。あれを誰かに見られたら、私、死んじゃう」と頼ってくるシーンが可愛かったですね。ゆのかちゃんは、はねっかえりが強いだけ女の子だと思ってたんですけど、それでイメージが変わりました。

——不幸ノートは、主人公のこと以外にもいろいろ書いてあるんでしょうか。

青葉 いえ、主人公のことだけです。

篠原 だったら別に見られてもいいじゃないですか(笑)。

青葉 恥ずかしいじゃないですか！

——でも主人公に探してもらうのだと、当然主人公に見られてしまうわけですが……。

青葉 主人公が発見したときに、中を見られる前に奪うから大丈夫なんです(笑)。

——表紙には不幸ノートって書いてありますが、実はラブラブノートなんですか？

青葉 そうなんです。思い出のメモリーです。

——両手にいっぱい持ってますよね。

青葉 すごくいっぱいあるんですよ。

篠原 どれだけ長い間、好きだったんだろう(笑)。

青葉 ねー(笑)。

## \*好きなキャラは？

——ほかのヒロインについてもお伺いしたいです。たとえばなんですが、自分がプレイする側としたら、まず誰を最初に攻略します？

青葉 なんたって、千鳥ちゃんですね。

篠原 ホントですか？

——空気を読みましたね。

篠原 小春ちゃんとかもとにかく可愛いですよ。

青葉 ……メインヒロインだから、パッケージとかどどんとのるんでしょう？ いいな。それで美味しいとこ持っていくんですよお～！

篠原 確かに(笑)。

——そのへんはどうしても小春と璃子が有利ですよ。

青葉 実は、私、原画家さんの大ファンなんです。鈴平さんの描くポニーテールっ子が可愛くて好きなんです。

篠原 璃子ちゃん可愛いですよ。登場キャラのなかで一番常識人です。

青葉 今回、みんな自由奔放ですもんね(笑)。

篠原 ゆのかさんは、とにかく明るそうですね。

青葉 明るいですよ。

篠原 妹キャラ的でもあるし。一緒にいたら楽しくて退屈しなさそうです。

青葉 ねー!! はじめはただの子供かなと思ってたんですが、意外としっかりしていますね。旅館の若女将をしているからか、人の気持ちに敏感なところもあって。だけど、若いうちから責任のある仕事を任されてしまったことで、甘えられる人を欲しがっている感じがします。

——不幸ノートとか付けるような子なんですよ？

青葉 この子はやれば出来る子なんですが、主人公がいると、ついうっちゃりとかしちゃって、お前は幼稚園生かみたいな子になりますね。他の女の子に対しては、大人ぶって喋ってます。

篠原 すさまじいですよ(笑)。

——青葉さんがゆのかを可愛いと思うところって、どこでしょう？

青葉 自分が好きっていうのがばれそうになると、舌が回らなくなって、赤ちゃん言葉にやってしまうのでちゅ。

——そんな感じになっちゃうんですか？

青葉 そうですね。シナリオライターの川波さんは、もっと言えなくてもいいって仰ってました。あとは、とにかく初心なところが可愛いですね。

川波 呼びましたか？

青葉 そういえば、いらっしゃったんですよ(笑)。

篠原 お帰りのさいませ、ご主人様(笑)。

(休憩に入った川波氏が通りかかる)

——せっかくなので、ライターとして一言お願いします。

川波 えっ？ 無茶振りっすね……え、えーと。急なものでなに言ったらいいかな……そうそう、ゆのかの名前の由来は、「湯の香り」です。

篠原 へえ、そうなんですか！

青葉 それだけです？

川波 うん(笑)。

——来週のコミケで「ゆのかの湯」という温泉の素(入浴剤)を配るらしいですよ。泉道館の温泉ですというイメージで。

青葉 それはちょっと欲しいですね。

——実際は入浴剤らしいんですが、なんでも桃の香りがするそうです。

青葉 桃の香り……そんないい匂いだったんですね。

篠原 いいですねえ。

## \*レベルの違うお嬢様

——続いて、千鳥先輩にいきましょう。

篠原 台本を読む前に絵を見たかぎりだと、しっかりした子なのかなと思ってました。しっかりしてないわけじゃないんですけど、意外とほわほわしてま



泉道ゆのか役  
青葉りんこ  
Profile  
【代表作・最近の出演作】  
「さくらビットマップ」はねっかえり  
「桜花」二ツ子 千鳥吉郎役 など





したね。

青葉 男性との付き合い方とか、ちょっと疎いところがありますよね。

篠原 そうですね。男女七歳にして席を同じうにせずって感じです。予想とは違ってましたけど、面白いお話でした。あとは、自虐的かもしれませんが、反省点が多いです……。

青葉 私は黒髪ロングが好きで、お話を聞いてすごく可愛いと思いましたよ。

篠原 お気遣いありがとうございます(笑)。

青葉 ゆのかにはかないませんが(笑)。

——ご自分から見て、千鳥の一番可愛いと思うところはどこですか？

篠原 主人公と付き合うまではナチュラルに接していたのに、恋人になってからは一心に尽くすところですね。私の勝手なイメージかもしれないんですけど、男性に対し、昔の日本女性的な尽くし方をしているので、そういうところが可愛いかな。

——それでは鼎ちゃんにいきます。

青葉 鼎ちゃんは、まだよくわからないんですよ。接点もあまりなくて。

篠原 一対一はないですね。みんなで、わきあいあいとしてるところと一緒にいてみたいな感じです。

青葉 あまり喋らないキャラですからね。

篠原 巫女さんの衣装を着ていて、すごい可愛いと思うんですけど。

## \* 温度差が激しい(!?) サブキャラたち

——ほかのサブキャラとはけっこう絡みはありますか？

青葉 宗次郎とでしたら、けっこうありますね。

篠原 しよっちゅう投げ飛ばしていたのが、宗次郎なんです。

青葉 ちょっかい出してくるのが、うざいと思ったので投げ飛ばしてました。

篠原 千鳥の場合は、ちょっとエッチっぽいこと言われると、それだけで投げちゃうので。

——宗次郎といえば、今回、音声で女の子バージョンもとってるじゃないですか。

篠原 性転換パッチですね。

——収録時は、男性の宗次郎を意識して演技してますよね。

篠原 はい。女性だったら投げる必要もないので。

青葉 そうですね。投げても大丈夫かなって遠慮しちゃったかもしれない。

篠原 女の子の宗次郎を見たときは、可愛くてビックリしました。

青葉 可愛かったですよね。人気投票奪われそう(笑)。

——実際、同じセリフを別の方がとってるだけなわけですが。

篠原 一人称とか、語尾とかも変わらないんですか？ これでエッチなセリフとか言っちゃうんだ(笑)。

青葉 主人公とはくっつかないんですか？

——残念ながら、攻略できないそうです。

青葉 楽しみなんですけど……たぶん、いい声ですよ。そう思うと、よけい腹がたちますね。ゆのかより可愛いなんて(笑)。

——他に絡みのあったキャラで面白かったエピソードなどありますか？

篠原 同年代の女性で、いろいろ面倒を見てくださっている坂崎さんという方がいるんですけど、その方がいい人なんですけど、ひと癖もふた癖もある曲者でした。

青葉 千鳥さんルートはハンパないですね。

篠原 お父さんもふた癖あるんですよ。主人公とのお付き合いを認めてくれなくて。

青葉 ありそー(笑)。

篠原 周りの人が、みんな個性的な感じがします。そういう人たちに囲まれてると、千鳥ちゃんみたいな子が育つんだなあ(笑)。

青葉 環境のせいかもしれませんね。

篠原 そうかも。

青葉 そういう面白い人たちは、千鳥ちゃんのほうに集中しているんですね。ゆのかの周りには、まともな人が多いです。旅館に通ってくれている優しいおじいちゃんおばあちゃんとか。あったかい人たちがばかりで。

## \* 趣味は変でもやっぱり主人公

——主人公に対しては、どう思われますか？

青葉 キャラクターがけっこう立ってますね。

篠原 千鳥の誕生日パーティーに呼ぶイベントがあるんですが、変な植物や土偶をプレゼントしてくれたりするんですよ。

青葉 千鳥ルートってジャブが効いてますよねえ(笑)。

篠原 選択肢が面白かったです。

青葉 ゆのかのルートが最高だと思ってたのに、ライバルがいた(笑)。

——そういうプレゼントってどう思われます(笑)？

篠原 ありますね。

青葉 土偶ほしいですか？

篠原 心がこもっていれば土偶でも飾ります(笑)。

青葉 お誕生日プレゼント、土偶でもいいんですか。

篠原 青葉さんからいただいた土偶なら大事にします。飾ります。

青葉 お友達を呼んだとき、引かれちゃいますね。なんでこんなおげたんだった(笑)。

——青葉さんは、主人公の行動はありますか？

青葉 男の子って、自分の弟が中心基準になってしまいがちなんですけど、男らしいなって思います。だらしないところもあるんですけど、大事なところでは、ゆのかとか周りを引っ張って決めるところは決めてくれるんですよ。

## \* お楽しみポイントはココ！

——収録のこぼれ話などあればお聞かせください。

青葉 結構お喋りなので、ゆのかちゃんがウザいという人もいます。でも、みなさんの心の中に眠っている紳士の部分をひょこっと出していただいて、楽しんでいただければと思います。一度プレイしていただければ、「この子はなんて可愛らしいんだろう、ウザいなんてとんでもない」とわかっていただけるはずですよ(笑)。

篠原 千鳥は意外と天然さんでほんわかしてますが、キレるときは凄く凄くキレたつもりなので、最後まで聞いていただけたらありがたいです。

\* \* \*

——ところで、おふたりは初対面とは思えないくらい会話はずんでましたね。

篠原 本当ですね。今回、青葉さんと一緒に良かったです。

青葉 ありがとうございます！ 実は、ずっとお会いしたかったんです。作品でお名前を見たりお声を聞いたりしたのはあったのに……。

篠原 そうですね。なかなか実際にお会いできる機会がなくて。

青葉 お声からして、ご本人もふわんとしてバックに花束がぱっと広がるような、綺麗で優しい方なんだろうなと思ってました。

篠原 ありがとうございます(照)。青葉さんもイメージどおりの可愛らしい方ですね。お声を聞いて、きっとご本人も可愛いに違いないと思ってました。

青葉 ありがとうございます。

篠原 こんなふう直接お話ししてみたかったです、お会いできて良かったです。

青葉 あ、もしよろしかったら、あとでメルアド交換していただけませんか？

篠原 ぜひ、お願いします。

青葉 やったー！ お友達がひとり増えました。

——よかったですね。それではおふたりとも、今日はありがとうございました！



南条千鳥役  
篠原ゆみ

Profile

【代表作】最近の出演作

「さくらビットマップ」南条千鳥役 「べたべた、桜井未姫役」  
「かみまんコミニケーション」エスト・フレンズ など



# Theme Song and Vocalist Interview

## テーマソング&歌手インタビュー

『さくらビットマップ』の世界観をさまざまな視点から描き出した3曲のテーマソング。ここではその歌詞とあわせて、それぞれを見事に歌い上げた歌手、Ducaさん、茶太さん、Ritaさんのインタビューをお届けします。

### 主題歌

## 『コイノハナ』

歌:Duca 作詞:日山尚 作曲・編曲:HIR

花びら舞い散る丘  
日差し浴びて 吹く春風を追いかける  
あなたの横顔見上げ  
高鳴る鼓動に気づいた想い

あの日 揺れたココロごと抱きしめ  
ふわり微笑む そんな幸せな瞬間(とき)を  
piece 今も覚えているの 目を閉じて

花ひらく恋のキラメキは 胸の中咲いてるよ  
桜のような優しさに包まれ  
Fall in love

水辺に座る二人  
背中合わせ ただ夕暮れを見つめてた  
あなたのぬくもり感じ  
祈ったコトバは一つだけなの

もしも 願い事が叶うのなら  
ずっと隣で こんな幸せな瞬間(とき)を  
please そっと数えていたい いつまでも

終わらない恋のキラメキは 胸の中咲いてるよ  
まどろみのような穏やかな時間に  
Fall in love

with you 降り積もる夢みたい桜の下…

この場所で咲いた恋の花 いつまでも守りたい  
愛してるよと花びらに口づけ伝えて

花ひらく恋のキラメキは 胸の中咲いてるよ  
桜のような優しさに包まれ  
Fall in love

### Interview with Duca

— この歌を担当することになった際の感想などをお願いします。

「コイノハナ」をはじめて聴いたとき、疾走感と可愛さが絶妙なバランスだなあ!と思いました。

「どんなふうに歌おう…」と最初は悩んだんですが、「可愛さの中にもかっこよさがある」という考えに辿り着きました! あとは…もう…現場でフィーリングで♪みたいな感じでした。

— 「コイノハナ」はとてもしゃやかなポップソングですが、楽曲や歌に込めた思いなど、お聞かせいただけますか?

私あんまりさわやかポップスって歌ってないんです! 苦手…というわけじゃないんですが、なぜか今までご依頼いただけなくて(笑)。だから…というわけじゃないんですが、気に入って歌うぞ~!みたいな。そんな曲じゃないのに。

可愛いかっこいい。

これがテーマになってました!

— 制作や収録上とくに苦労したこと・心がけたことなどは? また、Ducaさんの「ここが一番の聴きどころ!」というところはどこでしょう?

リズムが結構難しく…わたしリズムによりかかる癖があるので…。それはちょっと苦労した点でした。

聴きどころは、Dメロ!

「with you 降り積もる夢みたい桜の下…」

この部分はぜひ聴いていただきたい♪

— Ducaさん、Ritaさん、茶太さんの3人で歌われたキュートなイメージソング「恋をしよーよ!」についても、なにかコメントいただけますか?

なんてゆうか…一言で「めっちゃ楽しかった☆」です。

Ritaさんも茶太さんも尊敬してるアーティストさんですから、ご一緒できただけでも楽しくて嬉しいのに…曲がまた…かなりの萌えポイント炸裂で!

私も、聴いてくださった方に萌えていただけるように、がんばって歌いました(笑)。

— そのほか、なにか裏話・エピソードなどあれば、お聞かせください。

「恋をしよーよ」はRitaさんver.も茶太さんver.もあるんですよ!(大興奮)

どちらも大好きで、聴きながらキュンキュンしてます!!

— 「さくらビットマップ」について、作品自体の印象・感想をお願いします。

ドキドキがたくさんあって…恋がしたくなる!! 女の子たちみんな可愛いし~♪

— ちなみに気に入りのキャラを一人挙げると?

坂崎奈乃ちゃん…好みです。

— 最後に読者のみなさんへメッセージをお願いします!

みなさま~! こんにちは♪ Ducaです♪

コイノハナでも恋をしよーよでも、たくさん萌えていただけたら嬉しいです!

「さくらビットマップ」、お楽しみください!!

いえい♪

### Profile Duca

Duca(でゅっか)

【代表作・最近の作品】

「つくとり」OP「ひとひら」(作詞:Duca、作曲:安瀬聖)

「つくとり」ED「ありがとう」(作詞:Duca、作曲:安瀬聖)

「GARDEN」OP「愛の庭」(作詞:Duca、作曲:安瀬聖)

「GARDEN」ED「夢遊か」(作詞:Duca、作曲:安瀬聖)

【近況】

2008年9月30日 1stアルバム「12 Stories」リリース!

Peak A Soul+インターネット通販にて好評発売中。

所属事務所「Peak A Soul+」ウェブサイト

<http://www.peakasoul.jp/>



## EDテーマ

# 『桜が舞う空の下で』

歌: 茶太 作詞: 澄田まお 作曲・編曲: ペーじゅん

並木道 歩いてく 隣りからは君の声  
少しだけ前のこと なんだか懐かしいね  
温かい風に乗る 恋を運ぶ音がする  
導かれ巡り会う 運命を奏でてた

戸惑いも いつか 安らぎで消える  
春が優しく包むよ

桜が舞う空の下で 君と微笑み合う日々を  
ちゃんと胸に刻み込むよ  
今の瞬間も これからもずっと、ね

つないだ手 柔らかく まるで陽だまりのように  
幸せは言葉より 温もりで感じるね

君と描き出す 道しるべ辿り  
夢を信じ進むよ

桜が舞う空の下で 君と約束した未来  
季節は また巡るけれど  
同じこの場所で いつまでも二人で

桜が舞う空の下で 君の瞳を見つめたら  
重なり合う花びらたち  
寄り添う二人を 包み込んだ

桜が舞う空の下で 君と微笑み合う日々を  
ちゃんと胸に刻み込むよ  
今の瞬間も これからもずっと、ね

桜の空の下で 春風 恋が咲いた

## Interview with Chata

—— EDテーマ「桜が舞う空の下で」を担当することになった際のご感想などをお願いします。

可愛らしくってほんのり懐かしい感じがする曲でした。

歌いながら自然と笑顔になっちゃいました。

春の陽に桜が舞うような、薄いピンクな感じというか、そんな風景を持って歌いました。

—— ノスタルジックなテイストの「桜が舞う空の下で」ですが、楽曲や歌に込めた思いなど、お聞かせいただけますか？

歌詞に関しては一番最後の「桜の空の下で 春風 恋が咲いた」がすごく好きです。可愛いですよここ。

聴いてくださった方もそんな風景を思い浮かべていただけたら嬉しいなと思います。

—— 制作や収録上とくに苦労したこと・心がけたことは？

優しく、柔らかく歌えたらなと思いがんばりました。

あとはもう、やりすぎず緩めすぎずと、素直に歌うことに集中しました。なかなか難しかったです！

—— Ducaさん、Ritaさん、茶太さんの3人で歌われたキュートなイメージソング「恋をしよーよ」についても、なにかコメントいただけますか？

ノリが良くて歌ってて楽しく楽しかったです。ペーじゅんさんらしい構成の曲で、メリハリが効いていてますよね。

3人で歌ってるから、自分とは違った表現方法を聞いて「なるほど!」と思ったり、すごく勉強にもなりました。

—— 「さくらビットマップ」について、作品自体の印象・感想をお願いします。よろしければお気に入りのキャラも一人挙げてください。

性転換パッチに目が釘付けでした。

タレ目男児も大変よろしいのですが、そんな幼なじみがっなんと女の子に!?みたいな。

すごい試みだと思います。

—— 最後に読者のみなさんへメッセージをお願いします！

自分の担当曲が、少しでもさくらビットマップを盛り上げるお役に立てればと思います。

「桜が舞う空の下で」でほんのり幸せ気分に、「恋をしよーよ」を聴いて、ウキウキしてもらえたら嬉しいなあ。

というわけで、どうぞ楽しんでください。

## Profile Chata

茶太(ちやた)

【代表作・最近の作品】

アニメ「クラナド」ED「だんご大家族」、

「メイプルストーリー」マンスリーテーマソング「なないろの世界」など。

【近況】

最近、くまさんの形のだきまくら(普通の)買いました。

横向きに寝ても腕がしびれなくてサイコーですヨ。

ウェブサイト「茶太屋」

<http://chata.moo.jp/>





## 挿入歌

# 『桜の咲く頃』

歌: Rita 作詞: 日山尚 作曲・編曲: HIR

見上げた空模様  
この やさしい春の日は  
なぜか泣きたくなるくらい あたたかく

あなたに そっとささやく風のように

伝えたい想い あふれて  
つなく手と手 ぎこちないこと  
あの日に気付いたの  
恋のはじまりに咲く花

ふとした瞬間が  
もう 思い出に変わって  
胸がふるえるほど懐かしくなった

あなたと ずっと一緒にの夢をみたよ

何気ない日々が  
いちばん幸せだと教えてくれた  
大事に育てたい  
恋のはじまりに咲く花

いつも あなたのそばで

穏やかに 時はめぐるよ  
桜吹雪 舞い散る街で ほほえむ  
いつまでも 恋の輝きが咲くように

## Interview with Rita

— この歌を担当することになった際の感想などをお願いします。

音楽制作様からのお声がけで担当させていただけることになったのですが、初めてHOOKSOFTさんの作品でお声をかけていただけてとても光栄だと思いました。

以前からよく存じ上げていたメーカー様だったので一緒にお仕事できるのがとても嬉しかったです。

— しっとりとした雰囲気で作らせる「桜の咲く頃」ですが、楽曲や歌に込めた思いなど、お聞かせいただけますか？

今回は作詞を日山尚さん、作曲をHIRさんが担当されています。お二方のコンビと組むのは2度目です。

日山さんはいつも歌詞世界がしっかりとされていて、なおかつ言葉運びがとても美しいので、歌わせていただいているだけでも気持ちがいいです。

HIRさんとは何度もお仕事をご一緒させていただいていて、私の音域や声のスイートスポットをよくお調べくださっていて、いつも歌いやすく感情がこめやすい歌を作ってくださいます。本当にありがたいです ^^

実は歌詞の一番ラストが、日山さんの胸では「恋の輝きが咲くよう」だったのですが、私がついたテストで歌い間違えて「恋の輝きが咲くよう」に」と歌ってしまったのですが、現場のご判断でそちらのほうが音のハマリがいいということになり、日山さんにもご確認とご許可を取って歌詞修正となりました。

— 制作や収録上とくに苦労したこと・心がけたことなどは？ また、Ritaさんの「ここが一番の聴きどころ」というところはどこでしょう？

優しく、あたたかい気持ちで歌うことを心がけました。

HIRさんがディレクションも担当してくださったのですが「笑顔で」とお声をかけていただいていたので、優しい微笑みが溢れるように、力強くなりすぎず、でも弱々しくならないように芯のしっかりした感じに歌ってみました。

冒頭わりとすぐ出てくるファルセットの連発が美しく響くようにがんばってみましたので、ぜひ聴いてください。

— Ducaさん、Ritaさん、茶本さんの3人で歌われたキュートなイメージソング「恋をしよーよ」についても、なにかコメントいただけますか？

とっても難しい曲だったのではじめはドタバタしていましたが、リズムに乗ってくるとだんだん楽しくなってあつという間に何回もテイクを重ねてしまいました ^^

3人の歌の完成版を聴いたら、ほんとに楽しい曲で声がうまくあわさっていて、とてもワクワクしました。

途中ドゥーワップっぽくなるのが好きです！

— 「さくらビットマップ」について、作品自体の印象・感想をお願いします。よろしければお気に入りのキャラも一人挙げてください。

こういうあたたかくてちょっぴりギャグ要素もあってほのぼのする恋愛ゲームは、心が温まる気がします ^^

恋咲町みたいなどこかすこし都会から離れた街ってステキですね。私も以前は桜の地名がついた桜でいっぱいのに住んでいたんで、桜のたくさん咲く場所は大好きです。

キャラでは幸村みどりちゃんかな。明るくて元気そうなところに一目ぼれです。

— 最後に読者のみなさんへメッセージをお願いします！

「さくらビットマップ」をプレイされるすべての皆さんが、世界観にひたって楽しく優しい気持ちになれるといいなと思います。

そのお手伝いが少しでもできていれば嬉しいです。特に私の曲は挿入歌なので、きっと作中のどこかでお耳にかかれるはずですよ。

シナリオと曲と一緒にあったとき皆さんの心に何かが残りますように。

## Profile Rita

Rita(リタ)

【代表作・最近の作品】

「Little Busters!」、

「もっと 姉、ちゃんとしようよ」など。

【近況】

最近ちょつと珍しい楽器を習い始めました。先生を見つけたのが大変でした。多分日本ではほとんど教えてくださるかたはいらっしゃらないかと思います。なんの楽器かはナイスヨ ^^

ウェブサイト「RitaLity」

<http://ritarita.jp/>

ブログ「超りある。」

<http://ritarita.jugem.jp/>





# スタッフ 座談会

〈第二部〉

HOOKからHOOKSOFTへ。完全新作第一弾にして10周年記念作品「さくらビットマップ」。第二部では、新生HOOKSOFTがこの作品へといたる経緯や開発の舞台裏について大いに語る。



## 大きく変わった『さくらビットマップ』の設定

——いよいよ、『さくらビットマップ』について語っていききたいと思います。まず、この企画が立ち上がった経緯から、亜佐美さんどうぞ。

**亜佐美** 「HoneyComing」を集大成として作り、「FairlyLife」でちょっと外したというのがあったので(笑)。今までの反省点を全部生かした良いものを作りたいという思いがありました。「Orange Pocket」「summer」とリリースしてきてHOOKSOFT=田舎というイメージもあったので、今回は田舎を舞台にした、まったく新しいゲームをもう一度作ろうと。でも完全にまったくしてはダメなんで、「summer」に近い流れでドタバタを入れたいという話をしていました。

——HOOKSOFTではスタッフ全員で企画を決めるんですね。今回は大元の家は……？

**亜佐美** 無人さんですね。こういうゲームをやりたいという話を僕がして、無人さんが「さくらビットマップ」の設定をいろいろ出してくれました。

**川波** 僕が好きなのは津和野(※)という町があるんですけど、そこに行ったときの思い出を元にして世界観を構築していきました。

**亜佐美** 「さくらビットマップ」自体は津和野とは全く関係ないんですけどね。今回は本当に山の中、田舎に徹底的にこだわりたいということだったんで。田舎の女の子って可愛いよねという話を無人さんがしてたと思うんですけど、「さくら」「恋の咲く町」というを出してきたのも川波さんです。

**kei** かなり長い時間をかけて企画やったよね。

**川波** 1か月、いや2か月くらいかけましたね。

**亜佐美** ただ、当初無人さんが出してきた企画はかなり重いものだったんですよ。男の子が生まれない町という設定がありますが、あれは当初は「呪いがかかっているから」というものでした。

**kei** その元凶になるキャラというののもいたよね。神様っぽい、「〜じゃ」みたいな喋り方をする。

——すると、当初はかなり伝奇色の強い企画だったということですね。

**亜佐美** 内部で会議を重ねていくうちに、これだと重すぎるし、物語の核心をめぐるドラマが学園と関係なくなってしまうので、「いつものノリでいいんじゃないか？」ということになりました。男の子が生まれなかった云々も、単に男の子が生まれなかっただけでした、と(笑)。

**川波** 「恋咲き祭り」で「恋咲き乙女」みたいなトップを決めるミスコンがあって、ヒロインと一緒にそれを目指すみたいな話もあったんですけどね。

**亜佐美** ただそういうのは全部ボツになって、残ったのが「恋咲き祭り」という設定と、10周年作品にしようということだけだったんです。恋の花が咲くということと10周年をかけて、10周年めにHOOKSOFTの集大成の花を咲かせよう！と意気込んでいたんですけど、設定の大半は無くなっちゃいましたね(笑)。

——当初の設定も面白そうなお話だとは思いますが。

**亜佐美** 一番問題だったのは、学園ものの雰囲気が無くなることだったんですよ。うちは利権が出てくる学園ものを作っているっていうのが前提としてありますので、当初の設定ではそういう話にならないんじゃないかという懸念がありました。

——そのように紆余曲折を経た本作ですが、「さくらビットマップ」というタイトルが決まった経緯というのは？

**亜佐美** マップは地図。ビットは集まるってという意味がありますので、うちの純愛の集大成として、マップは今まで作ってきた作品の足跡を記した地図。それらを集めて桜の花として開花させる。そんな意味を含めました。また、地図というのは恋咲き町の地図でもあり、女の子たちの想いが集まっているという意味もあります。

——本作で最終的に目指したものは何でしょう？

**川波** 僕としては、「優しい」がテーマですね。優しい世界の優しい話で。ユーザーさんに優しい気持ちになってほしいということですね。

**kei** そして自分に優しくしてほしいと。

——一同 (笑)

——今回、原画家として新たに鈴平ひろさんと桜はんぺんさんが参加されていますが、お二人を起用した理由、決め手は何でしたか？

**亜佐美** らっこさんが漫画を描いていきたいということで原画をやれなくなったので、新しい原画家さんが必要になりました。そこでまかにさんの絵にあった原画家さんにするかどうかというのは悩んだんです。らっこさんはすごくまかにさんに合わせようとしていましたから。

**kei** うちはやはり松下まかにが看板なんで、らっこさんはそれに合わせるという形にはなっていませんでしたね。

**亜佐美** ただ最近の業界を見ると、合わせなくてもいい流れになっていると思うんです。複数の原画家さんで、全然絵が違ってもいいじゃないですか。ただ極端にまかにさんに合わせる必要はないけれども、慣れている方をまかにさんと並べるとプレッシャーを感じてしまわれると思うので、実績のある方にお断りしたいと考えました。そうやって色々な方にお会いした中で、鈴平さんに引き受けていただけることになったんです。

**川波** 鈴平さんなら、まかにさんと並んでもそんなに違和感ありませんし。

**亜佐美** はんぺんさんについては逆に、実績があることを条件にはしませんでした。若くて勢いのある人を入れてみたかったんです。はんぺんさんは漫画やイラストなど色々やられていて、しかも今までPCゲームには1回も携わっていらっしゃらなかったんですね。PCゲームは初めてっていうのが一番の決め手になりました。鈴平さんは色んな作品を手がけられてご自身のカラーというのをすでにお持ちですが、はんぺんさんはそういう色がまだない。そこに魅力を感じましたね。

**川波** まかにさんや鈴平さんと一緒にやってもらうことで、はんぺんさんにとってもいい経験になるんじゃないですかね。

**亜佐美** はんぺんさんはkeiさんの一押しだったん





です。

**kei** 僕、あの絵がすごく好きなんです。特に知り合いとかではないんですけど、色々な方の絵を見させていただいた中で、はんぺんさんの絵が一番好きでした。

——まかこさんは、人選に関してはなにが意見を？  
**まかこ** 無いですね。後になって「決まりましたから」って知らただけもらいました。

——今までずっとらっこさんとコンビを組んでいて、今回相方が変わったわけですが、まかこさんが作業するうえで変わることってあるんでしょうか。

**まかこ** それはないですね。

**kei** 同じなんだ。そりゃ良かった。

——今回初めて鈴平さん・桜さんと一緒に作品を作られたわけですが、ご自分の絵と鈴平さん・桜さんの絵が並んでいるのを見てみて、どうでした？

**まかこ** やっぱりいつもと違う感じはありましたね。鈴平さんはすごく上手なので、足を引っ張らないようにしないとな、という気持ちはありました。

**亜佐美** うちとしてはメインはあくまでもまかこさんで、ゲストに鈴平さんをお迎えしていますという考えでやっています。そしてはんぺんさんという新しい方もいますよ、という感じですね。今までとそんなに変わったことはしていません。

——ちなみに、今までの制服はらっこさんがアイデアを出していたとのことですが、「さくらビットマップ」の制服はどなたがデザインしたんですか？

**まかこ** 今回は鈴平さんです。

——鈴平さんのデザインを見て、ご感想は？

**まかこ** 可愛いなあと思いました。今どきっぽいというか、今の業界のトレンドを押さえていらっしゃるなあ。

## ユーザーが気持ちよく なれるキャラ作り

**川波** 今まで作品のキャラクターに寄せられた感想の反省を踏まえつつ、単調にならないようにギャグのめところは崩しながらも、ヒロインはイヤなところが無く、普通に可愛い……ユーザーさんに気持ちよくなってほしいというものは溢れているはず。強気なキャラでもただガーッと迫ってくるのではなく、ちゃんと考えがあって理不尽なところがないようにすると、メインヒロインに関しては小奈美を超えようというのがあったんで、ご飯を作りに来てくれて、主人公のことをわかってくれて、でも少し抜けているところがあって、そういう可愛さには自信を持っています。

**亜佐美** 「さくらビットマップ」のキャラクターはすごくバランスを重視して作ったんですよ。極論を言

っちゃえばいいとこ取りですね。小奈美、朝陽、南といった今までのキャラクターの良さと悪さを吟味して、良いところでバランスを取ろうとしました。どのキャラも満遍なく人気が出るようにしようという意味でのバランスではなく、それぞれのヒロインを人間としてバランスの取れたキャラクターにしようということです。

**川波** 宗次郎は例外ですけどね。9割がた「おっぱい」しか言ってますし。鼎はイチオシですよ。ハンパ無く可愛いです。

**kei** 政略ルートに入ってから鼎の破壊力はすごいよね。

**亜佐美** 発売後にすごく人気出そうだなと思っています。

**川波** 小春とゆのかが一番バランスにこだわったキャラですね。璃子は、甘えたがりじゃない妹に初挑戦したんですけど、一見甘えたがりじゃないんだけど実は……みたいな可愛さは出せたと思っています。

**亜佐美** 今までのうちの妹キャラというのは主人公にべったりで、空気になっちゃっているところがあったんですけど、璃子はそうしたくはなかったんです。千鳥だけは特殊な立ち位置ですね。千鳥は「さくらビットマップ」の田舎っぺい雰囲気合う大和撫子を作りたいなというところから生まれたキャラ。今までの経験というのはいちいち意識していません。

**川波** 「summer」の若菜の遺伝子を受け継いでいるんですけどね。

**亜佐美** ああいう黒髪ロングのキャラは田舎に必要というか、1人くらいいてもいいかなと、個人的に好きなものもあるんですけど。

——それでは、そんなヒロインたちについてひとりずつお話をお聞かせください。

### ●水原小春

**川波** 名前の通り、小さい春というのがテーマになっていますね。そっと包みこんでくれるようなイメージです。日溜まりの優しいさと、心地よい風とか、……という感じのハズだったんですけど、ちょっとのほほんとさせすぎたかもしれません。意外でも何でもないんですけど。

**まかこ** 意識したのは、ほわほわ、親しみやすさ、ベージュというところ。デザイン的には、それほど苦労もなく出来上がりましたね。表情は子犬系ですね。無邪気にふにゅと笑う感じ。

——小春の髪の色は割としゃれた感じで野暮ったさは感じませんが、ご察になってみていかがでしたか？

**まかこ** 髪の色は、自分ではもっとブラウン系の色になるのかなと思っていたので、意外でした。

**川波** メインヒロインなので、普通っぽい子とはいってもあまり地味になるのは避けたいということですね。

**亜佐美** ピンクにしようかという案もあったんですけどね。金髪にはしたくなかったしブラウン系は今までのキャラとかぶるので、折衷案的なところがありますね。赤も少し混じっていますし。

**まかこ** ふんわりとした髪型とかもシルエット的に気に入ってるんですけど、描きにくいというか、難易度は自分で描いていても高いなと思いますね。

——よく原画家さんのインタビュー記事で髪型を難しくすぎてあとで苦労したというのを見ますが、ど、やっぱり小春も？

**まかこ** 立ち絵に関しては成功していると思いますけど、イベントCGは失敗しているかもしれないですね。上手く描けたと思うのもあれば、髪のところを描き直したいなというのがあります。

——イベントCGで、描いてみて気に入ったものはどれですか？

**まかこ** 一番はキスシーンですね。このシーンはきつと大事なシーンだと思って描きましたし、その通りドラマティックになったと思います。グラフィックのみつきさんの塗りも綺麗だと思うし。

### ●松山璃子

**川波** さっきも言いましたが、HOOKでは正しい、甘えたがりではない妹に初挑戦してみました。世話好きで面倒見がいいしっかり者で、兄に対してはちょっと口うるさいという。松山家の財布も握ってますし、でも、弱点もわかりやすくて、怖いモノとか強とか苦手なモノがあると弱気になったりもします。

### ●泉道はのか

**川波** ゆのかはツンキャラなんですけど、HOOKの今までのツンキャラとはちょっと違うイメージを目指しました。怒ってもそこまで乱暴なことをしたりはしない。それに、暴乱するとちょっと幼児化したり、涙もろかったり、ツンツンしながらも好き好きオーラを隠せなかったり。要するに子供っぽいんですけど、そこが魅力だと思います。

### ●南条千鳥

**川波** キリッとしているところとしていないところのギャップが最大の見どころですね。もちろん、基本的にはお嬢様なんですけど、実はものすごい機械音痴だったり。ドジ娘部分もあって親しみやすいキャラに仕上がっているんじゃないでしょうか。

### ●室戸鼎

**川波** 神社の娘で、他のキャラとはちょっと設定が

### ※1:津和野

島根県西の鹿足郡に位置する町。山間の盆地に美しい市並みがひろがり、山麓の小京都として知られる。毎年7月に行われる祇園祭における舞踊が有名で、国の重要文化財に指定されている。

優しい世界の優しい話で、ユーザーさんに  
優しい気持ちになってほしいということですね。

——川波無人

色々な方の絵を見させていただいた中で、  
はんぺんさんの絵が一番好きでした。

——kei



置ってる感じもするかと思うんですが、舞台設定はあまり気にしないでください。どちらかという重要なのは、開自身の心のあり方なので。ものすごい人見知りで仲良くなるのは大変かもしれませんが、本当はとっても良い子なんです。

—— 鼎はどんな風にデザインしていききましたか？

**まかこ** 指定は病弱で無口でグーデシだったかな？ それですごく細い子にしてほしいと。

**川渡** 細身については見解の相違がありましたね。僕はもっと細いほうが良いと思っていましたけど……。

**まかこ** 私もわかってはいるんだよ。もっと細いほうがいいんだろうなと思いつつ、慣れていないからつい太くなっちゃうみたい。病的に細いというのが非常に描きづらくて、そこはあきらめたというのはありますね。

—— 鼎のイベントCGで気に入っているものはどれでしょう。

**まかこ** おにぎり食べているCGがあるんですよ。大木の根元に座っているところを俯瞰で描いたものなんです。あれが塗りも綺麗だし、鼎も小動物っぽくて可愛いなと、気に入ってます。

—— 鼎に関して、ごほれ話などありましたら教えてください。

**まかこ** こういうつり目で色紙の薄い子って、他の作品にもいると思うんですよ。そういう子に無意識で影響を受けている部分はあるかもしれませんが……。

**川渡** そこは千鶴って言うておくところじゃないんですか？

## 宗次郎はシュールさを 楽しんで欲しい

—— いよいよ話題の宗次郎についてうかがってきたいのですが、親友キャラバッチの意図はなんでしょう？ なぜこれをやろうと思ったんですか？

**川渡** いや、面白いかなと思いついて。

**亜佐美** みんなで特典を何にするか話し合っていたときに、無人さんがこの案を出してきて、みんなかなりノリノリでしたね。僕はちょっと引かかってたんですけど……ふざけていると思われないうちで……。

**川渡** 思いつきふざけていますよ？

**亜佐美** 世界観を構築する上でどうかなと思ったんですよ。キャラクターの1人がいきなり女の子になっちゃう。つまり登場人物の1人が男でも女でも違和感が生じない世界っていうのは、その世界の完成度が低いということになるんじゃないかと。でも無人さんが「俺の作った「さくらビットマップ」の世

界はその程度では揺るがない」と言うんで、じゃあ任せると。

**川渡** 確かにそう言いましたけど(笑)。

—— 今この座談会を行っている時点ではユーザーさんの反応はわからないわけですが、亜佐美さんとしては不安だと。

**亜佐美** 不安ですね。これ、作中で実際に性別が変わるわけじゃないんですよ。プレイヤーから見えて外見が変わるだけであって、ゲーム内では何も変わっていない。あくまで男の子のままなんです。ゲームの中では、誰も女の子になっていることに気づいていない。言ってみれば、スキンですよ。

宗次郎自身および宗次郎に投げかけられるセリフは一切変わらないということですが、これはどう楽しんでもいいと思ってます？ ヘンな性格をした女の子として見ればいいんでしょうか？

**川渡** このシュールな世界観を見てくれ！ っていう、それだけです。あと、画面に女の子がいなくてという優越感も味わっていただけたらなと。

**亜佐美** 僕はこの企画が決まったとき、絶対にまかこさんをお願いしなきゃいけないと思いました。自信があったんですよ。まかこさんは、この発注をしたら絶対にやってくれる。こういう振り方をしたときの、応え方がすごいと。結果論じゃなくて、俺最初からずっとそう言ってたよね？

**kei** 言ってた。

**亜佐美** 「ハニカミ」のこよりとか、今までのサブキャラを見て思ったんだけど、この設定をまかこさんに投げたら可愛いキャラが上がってくるだろうなという確信はありました。まかこさんって、攻略できない、可愛くしちゃういけないキャラに陥って逆に可愛くなる印象が音からあって(笑)。ヒロインだったら色々プレッシャーもあると思うんですけど、サブキャラなら気楽にやってもらえるのかなと。

**まかこ** なんか無茶なコト言ってるなと思いましたけど。

**川渡** ですよー……。

**まかこ** 描き終った今もワケがわかっていない感じなんですけど。マジでこれやるの？ 意味わかんないんですけど(笑)。あまりにも意味がわからなかったの。指定を下さうって言ったんですよ。そうしたら「つり目で活発でスカートは短くてスレンダーな感じ」って返ってきて。元の宗次郎とまったく関係なくていいからってことでしたし、指定も漠然としているので、いろんなキャラを描いて出したんですよ。ツインテールのキャラとかいろいろです。その中で、これは無いだろうなって思っていたキャラに決まったので意外でした。どっちかというところ、お姉さんっぽい髪型なんですよ。これ。あまり元気で活発という感じではなかったの。

**亜佐美** 元の宗次郎をまったく意識しないであってということ以外は何も指定しないほうが良いと思って。すごくうっすら発注の仕方をしたんですよ。2度目に上がってきたものに対して僕からでりメイクをかけたのは、胸をもう少し大きくしてほしいということだけ(笑)。社内には宗次郎と全然似ていないのはどうなの、可愛すぎるんじゃないかという意見もあったんですけど、「可愛くて何がいけないんだ？」と。そのほうがむしろ面白い。

**川渡** 僕は「これで勝つ」と思いました。

**まかこ** でもこの子、男の子言葉のままなんだよね。女の子に「ウへへ」ってなったりとか、ワケわからないうちですよ？

**一同** (笑)

**川渡** あのビジュアルで覗きに行こうとしたり、童貞がどうとか言うわけですよ。意味がわからないですよ。

**亜佐美** つまりそれが、無人さんの言うシュールさなんですよ。

**kei** 神月(あおい)さんの収録って終わったんだっけ？

**亜佐美** まだこれからですね。

**kei** すごく困りそうだよ、これ……。

**川渡** だから神月さんに頼んだんですよ。神月さんなら喜んでやってくれるだろうと思って。

**亜佐美** 神月さんは、今までうちでは1度もヒロインをやってもらったことがないんですよ。「Like Life」の消し子さんから始まって。

**川渡** どういう風に演じれば良いんですか？ って訊かれると思うんですけど(いや、もうご自由に)って言います。

—— 宗次郎を攻略したいという方も出てくるかと思うのですが……。

**亜佐美** いや、無いと思います。よっぽど何かあれば考えるとは思いますが……。

**kei** 逆にそれだけ反響があればありがたいですけどね。

**亜佐美** 実難しいんですよ。ゲーム中では、宗次郎は男の子のままという設定ですから。あのテンションのまま女の子キャラにするのがいいの、それともこのビジュアルを生かして別人にすればいいの、元の宗次郎の状態だったら、そんなに需要があるとは思えないんですよ。

**川渡** そこはゲームになってみないとわからないね。

**kei** もしかしらためちゃくちゃ可愛くなるかもよ？

**亜佐美** 男のときと同じように殴られたりぶつ飛んでいたりするわけですよ。それで同情されるかもしれない。いずれにせよ、何か作るならパラレルワールドにするしかないと思います。

**kei** まかこさん、やりたい？

僕的には、この宗次郎のデザインが  
時代の最先端だと思っています。

—— 亜佐美 晶

人の良いところを見て、吸収しようとする  
姿勢が大事なんじゃないでしょうか。

—— 松下まかこ

※2:VIVI

講談社発行の女性ファッション雑誌。主なターゲット層はOL・女子大生とされている。モデルとして登場するモデルを「VIVIモデルズ」と呼んでおり、VIVIモデルズ出身のタレントも多い。

※3:SMEE

「隠れハニー」・「ろくでなし」・「なごり」・「新」・「新作」・「ラブ」・「lover」・「adobe」・「2010年」・「発売予定」

※4:A5a Project

今年4月に発売された「アッちむい」・「2」・「3」・「4」・「5」・「6」・「7」・「8」・「9」・「10」・「11」・「12」・「13」・「14」・「15」・「16」・「17」・「18」・「19」・「20」・「21」・「22」・「23」・「24」・「25」・「26」・「27」・「28」・「29」・「30」・「31」・「32」・「33」・「34」・「35」・「36」・「37」・「38」・「39」・「40」・「41」・「42」・「43」・「44」・「45」・「46」・「47」・「48」・「49」・「50」・「51」・「52」・「53」・「54」・「55」・「56」・「57」・「58」・「59」・「60」・「61」・「62」・「63」・「64」・「65」・「66」・「67」・「68」・「69」・「70」・「71」・「72」・「73」・「74」・「75」・「76」・「77」・「78」・「79」・「80」・「81」・「82」・「83」・「84」・「85」・「86」・「87」・「88」・「89」・「90」・「91」・「92」・「93」・「94」・「95」・「96」・「97」・「98」・「99」・「100」・「101」・「102」・「103」・「104」・「105」・「106」・「107」・「108」・「109」・「110」・「111」・「112」・「113」・「114」・「115」・「116」・「117」・「118」・「119」・「120」・「121」・「122」・「123」・「124」・「125」・「126」・「127」・「128」・「129」・「130」・「131」・「132」・「133」・「134」・「135」・「136」・「137」・「138」・「139」・「140」・「141」・「142」・「143」・「144」・「145」・「146」・「147」・「148」・「149」・「150」・「151」・「152」・「153」・「154」・「155」・「156」・「157」・「158」・「159」・「160」・「161」・「162」・「163」・「164」・「165」・「166」・「167」・「168」・「169」・「170」・「171」・「172」・「173」・「174」・「175」・「176」・「177」・「178」・「179」・「180」・「181」・「182」・「183」・「184」・「185」・「186」・「187」・「188」・「189」・「190」・「191」・「192」・「193」・「194」・「195」・「196」・「197」・「198」・「199」・「200」・「201」・「202」・「203」・「204」・「205」・「206」・「207」・「208」・「209」・「210」・「211」・「212」・「213」・「214」・「215」・「216」・「217」・「218」・「219」・「220」・「221」・「222」・「223」・「224」・「225」・「226」・「227」・「228」・「229」・「230」・「231」・「232」・「233」・「234」・「235」・「236」・「237」・「238」・「239」・「240」・「241」・「242」・「243」・「244」・「245」・「246」・「247」・「248」・「249」・「250」・「251」・「252」・「253」・「254」・「255」・「256」・「257」・「258」・「259」・「260」・「261」・「262」・「263」・「264」・「265」・「266」・「267」・「268」・「269」・「270」・「271」・「272」・「273」・「274」・「275」・「276」・「277」・「278」・「279」・「280」・「281」・「282」・「283」・「284」・「285」・「286」・「287」・「288」・「289」・「290」・「291」・「292」・「293」・「294」・「295」・「296」・「297」・「298」・「299」・「300」・「301」・「302」・「303」・「304」・「305」・「306」・「307」・「308」・「309」・「310」・「311」・「312」・「313」・「314」・「315」・「316」・「317」・「318」・「319」・「320」・「321」・「322」・「323」・「324」・「325」・「326」・「327」・「328」・「329」・「330」・「331」・「332」・「333」・「334」・「335」・「336」・「337」・「338」・「339」・「340」・「341」・「342」・「343」・「344」・「345」・「346」・「347」・「348」・「349」・「350」・「351」・「352」・「353」・「354」・「355」・「356」・「357」・「358」・「359」・「360」・「361」・「362」・「363」・「364」・「365」・「366」・「367」・「368」・「369」・「370」・「371」・「372」・「373」・「374」・「375」・「376」・「377」・「378」・「379」・「380」・「381」・「382」・「383」・「384」・「385」・「386」・「387」・「388」・「389」・「390」・「391」・「392」・「393」・「394」・「395」・「396」・「397」・「398」・「399」・「400」・「401」・「402」・「403」・「404」・「405」・「406」・「407」・「408」・「409」・「410」・「411」・「412」・「413」・「414」・「415」・「416」・「417」・「418」・「419」・「420」・「421」・「422」・「423」・「424」・「425」・「426」・「427」・「428」・「429」・「430」・「431」・「432」・「433」・「434」・「435」・「436」・「437」・「438」・「439」・「440」・「441」・「442」・「443」・「444」・「445」・「446」・「447」・「448」・「449」・「450」・「451」・「452」・「453」・「454」・「455」・「456」・「457」・「458」・「459」・「460」・「461」・「462」・「463」・「464」・「465」・「466」・「467」・「468」・「469」・「470」・「471」・「472」・「473」・「474」・「475」・「476」・「477」・「478」・「479」・「480」・「481」・「482」・「483」・「484」・「485」・「486」・「487」・「488」・「489」・「490」・「491」・「492」・「493」・「494」・「495」・「496」・「497」・「498」・「499」・「500」・「501」・「502」・「503」・「504」・「505」・「506」・「507」・「508」・「509」・「510」・「511」・「512」・「513」・「514」・「515」・「516」・「517」・「518」・「519」・「520」・「521」・「522」・「523」・「524」・「525」・「526」・「527」・「528」・「529」・「530」・「531」・「532」・「533」・「534」・「535」・「536」・「537」・「538」・「539」・「540」・「541」・「542」・「543」・「544」・「545」・「546」・「547」・「548」・「549」・「550」・「551」・「552」・「553」・「554」・「555」・「556」・「557」・「558」・「559」・「560」・「561」・「562」・「563」・「564」・「565」・「566」・「567」・「568」・「569」・「570」・「571」・「572」・「573」・「574」・「575」・「576」・「577」・「578」・「579」・「580」・「581」・「582」・「583」・「584」・「585」・「586」・「587」・「588」・「589」・「590」・「591」・「592」・「593」・「594」・「595」・「596」・「597」・「598」・「599」・「600」・「601」・「602」・「603」・「604」・「605」・「606」・「607」・「608」・「609」・「610」・「611」・「612」・「613」・「614」・「615」・「616」・「617」・「618」・「619」・「620」・「621」・「622」・「623」・「624」・「625」・「626」・「627」・「628」・「629」・「630」・「631」・「632」・「633」・「634」・「635」・「636」・「637」・「638」・「639」・「640」・「641」・「642」・「643」・「644」・「645」・「646」・「647」・「648」・「649」・「650」・「651」・「652」・「653」・「654」・「655」・「656」・「657」・「658」・「659」・「660」・「661」・「662」・「663」・「664」・「665」・「666」・「667」・「668」・「669」・「670」・「671」・「672」・「673」・「674」・「675」・「676」・「677」・「678」・「679」・「680」・「681」・「682」・「683」・「684」・「685」・「686」・「687」・「688」・「689」・「690」・「691」・「692」・「693」・「694」・「695」・「696」・「697」・「698」・「699」・「700」・「701」・「702」・「703」・「704」・「705」・「706」・「707」・「708」・「709」・「710」・「711」・「712」・「713」・「714」・「715」・「716」・「717」・「718」・「719」・「720」・「721」・「722」・「723」・「724」・「725」・「726」・「727」・「728」・「729」・「730」・「731」・「732」・「733」・「734」・「735」・「736」・「737」・「738」・「739」・「740」・「741」・「742」・「743」・「744」・「745」・「746」・「747」・「748」・「749」・「750」・「751」・「752」・「753」・「754」・「755」・「756」・「757」・「758」・「759」・「760」・「761」・「762」・「763」・「764」・「765」・「766」・「767」・「768」・「769」・「770」・「771」・「772」・「773」・「774」・「775」・「776」・「777」・「778」・「779」・「780」・「781」・「782」・「783」・「784」・「785」・「786」・「787」・「788」・「789」・「790」・「791」・「792」・「793」・「794」・「795」・「796」・「797」・「798」・「799」・「800」・「801」・「802」・「803」・「804」・「805」・「806」・「807」・「808」・「809」・「810」・「811」・「812」・「813」・「814」・「815」・「816」・「817」・「818」・「819」・「820」・「821」・「822」・「823」・「824」・「825」・「826」・「827」・「828」・「829」・「830」・「831」・「832」・「833」・「834」・「835」・「836」・「837」・「838」・「839」・「840」・「841」・「842」・「843」・「844」・「845」・「846」・「847」・「848」・「849」・「850」・「851」・「852」・「853」・「854」・「855」・「856」・「857」・「858」・「859」・「860」・「861」・「862」・「863」・「864」・「865」・「866」・「867」・「868」・「869」・「870」・「871」・「872」・「873」・「874」・「875」・「876」・「877」・「878」・「879」・「880」・「881」・「882」・「883」・「884」・「885」・「886」・「887」・「888」・「889」・「890」・「891」・「892」・「893」・「894」・「895」・「896」・「897」・「898」・「899」・「900」・「901」・「902」・「903」・「904」・「905」・「906」・「907」・「908」・「909」・「910」・「911」・「912」・「913」・「914」・「915」・「916」・「917」・「918」・「919」・「920」・「921」・「922」・「923」・「924」・「925」・「926」・「927」・「928」・「929」・「930」・「931」・「932」・「933」・「934」・「935」・「936」・「937」・「938」・「939」・「940」・「941」・「942」・「943」・「944」・「945」・「946」・「947」・「948」・「949」・「950」・「951」・「952」・「953」・「954」・「955」・「956」・「957」・「958」・「959」・「960」・「961」・「962」・「963」・「964」・「965」・「966」・「967」・「968」・「969」・「970」・「971」・「972」・「973」・「974」・「975」・「976」・「977」・「978」・「979」・「980」・「981」・「982」・「983」・「984」・「985」・「986」・「987」・「988」・「989」・「990」・「991」・「992」・「993」・「994」・「995」・「996」・「997」・「998」・「999」・「1000」・「1001」・「1002」・「1003」・「1004」・「1005」・「1006」・「1007」・「1008」・「1009」・「1010」・「1011」・「1012」・「1013」・「1014」・「1015」・「1016」・「1017」・「1018」・「1019」・「1020」・「1021」・「1022」・「1023」・「1024」・「1025」・「1026」・「1027」・「1028」・「1029」・「1030」・「1031」・「1032」・「1033」・「1034」・「1035」・「1036」・「1037」・「1038」・「1039」・「1040」・「1041」・「1042」・「1043」・「1044」・「1045」・「1046」・「1047」・「1048」・「1049」・「1050」・「1051」・「1052」・「1053」・「1054」・「1055」・「1056」・「1057」・「1058」・「1059」・「1060」・「1061」・「1062」・「1063」・「1064」・「1065」・「1066」・「1067」・「1068」・「1069」・「1070」・「1071」・「1072」・「1073」・「1074」・「1075」・「1076」・「1077」・「1078」・「1079」・「1080」・「1081」・「1082」・「1083」・「1084」・「1085」・「1086」・「1087」・「1088」・「1089」・「1090」・「1091」・「1092」・「1093」・「1094」・「1095」・「1096」・「1097」・「1098」・「1099」・「1100」・「1101」・「1102」・「1103」・「1104」・「1105」・「1106」・「1107」・「1108」・「1109」・「1110」・「1111」・「1112」・「1113」・「1114」・「1115」・「1116」・「1117」・「1118」・「1119」・「1120」・「1121」・「1122」・「1123」・「1124」・「1125」・「1126」・「1127」・「1128」・「1129」・「1130」・「1131」・「1132」・「1133」・「1134」・「1135」・「1136」・「1137」・「1138」・「1139」・「1140」・「1141」・「1142」・「1143」・「1144」・「1145」・「1146」・「1147」・「1148」・「1149」・「1150」・「1151」・「1152」・「1153」・「1154」・「1155」・「1156」・「1157」・「1158」・「1159」・「1160」・「1161」・「1162」・「1163」・「1164」・「1165」・「1166」・「1167」・「1168」・「1169」・「1170」・「1171」・「1172」・「1173」・「1174」・「1175」・「1176」・「1177」・「1178」・「1179」・「1180」・「1181」・「1182」・「1183」・「1184」・「1185」・「1186」・「1187」・「1188」・「1189」・「1190」・「1191」・「1192」・「1193」・「1194」・「1195」・「1196」・「1197」・「1198」・「1199」・「1200」・「1201」・「1202」・「1203」・「1204」・「1205」・「1206」・「1207」・「1208」・「1209」・「1210」・「1211」・「1212」・「1213」・「1214」・「1215」・「1216」・「1217」・「1218」・「1219」・「1220」・「1221」・「1222」・「1223」・「1224」・「1225」・「1226」・「1227」・「1228」・「1229」・「1230」・「1231」・「1232」・「1233」・「1234」・「1235」・「1236」・「1237」・「1238」・「1239」・「1240」・「1241」・「1242」・「1243」・「1244」・「1245」・「1246」・「1247」・「1248」・「1249」・「1250」・「1251」・「1252」・「1253」・「1254」・「1255」・「1256」・「1257」・「1258」・「1259」・「1260」・「1261」・「1262」・「1263」・「1264」・「1265」・「1266」・「1267」・「1268」・「1269」・「1270」・「1271」・「1272」・「1273」・「1274」・「1275」・「1276」・「1277」・「1278」・「1279」・「1280」・「1281」・「1282」・「1283」・「1284」・「1285」・「1286」・「1287」・「1288」・「1289」・「1290」・「1291」・「1292」・「1293」・「1294」・「1295」・「1296」・「1297」・「1298」・「1299」・「1300」・「1301」・「1302」・「1303」・「1304」・「1305」・「1306」・「1307」・「1308」・「1309」・「1310」・「1311」・「1312」・「1313」・「1314」・「1315」・「1316」・「1317」・「1318」・「1319」・「1320」・「1321」・「1322」・「1323」・「1324」・「1325」・「1326」・「1327」・「1328」・「1329」・「1330」・「1331」・「1332」・「1333」・「1334」・「1335」・「1336」・「1337」・「1338」・「1339」・「1340」・「1341」・「1342」・「1343」・「1344」・「1345」・「1346」・「1347」・「1348」・「1349」・「1350」・「1351」・「1352」・「1353」・「1354」・「1355」・「1356」・「1357」・「1358」・「1359」・「1360」・「1361」・「1362」・「1363」・「1364」・「1365」・「1366」・「1367」・「1368」・「1369」・「1370」・「1371」・「1372」・「1373」・「1374」・「1375」・「1376」・「1377」・「1378」・「1379」・「1380」・「1381」・「1382」・「1383」・「1384」・「1385」・「1386」・「1387」・「1388」・「1389」・「1390」・「1391」・「1392」・「1393」・「1394」・「1395」・「13



**まかこ** 2,3枚なら描いてみたいかも(笑)。

— 宗次郎女の子バージョンの立ち絵というのは、何パターンくらい描きました？

**kei** 男の子バージョンと全く同じ表情パターンがありますね。

**川渡** 何から相当面白いと思いますよ。あの可愛い顔で、すごいアホな表情をするので。

**kei** 鼻水垂らしたりもしますね。

**まかこ** これいいのかなあ、と思いながら描いていました(笑)。

**亜佐美** だから宗次郎女の子バージョンについては、すごく可愛い芸人だと思っていただけじゃないかな。ちゃんと身体張りますよ、みたいな。

— 宗次郎をデザインする上でこだわったポイントを教えてください。

**まかこ** このまま「すん」と描くと余りにも普通なので、身体を反らしたり、髪や胸のリボンをはきかざしたりして情に散らしました。あと、自分の好みで前髪を斜めにしてみても、ここが寂しいから三つ編みでも付けておくか、って感じで。まあ、行き当たりハジマリで出来たキャラクターです。

— 宗次郎の気に入っているところは？

**まかこ** なんだかんだ言って最終的に可愛くなってしまったところですね(笑)。

**亜佐美** 僕的には、この宗次郎のデザインが時代の最先端だと思っています。

**まかこ** そうですかねえ。

**亜佐美** さっき業界のトレンドって話があったけど、これが一番来ていると思うよ。

— 先ほど亜佐美さんが、まかこさんはサブキャラでいいデザインを上げてもらえるという話をしていましたが、ご自分ではどう思いますか？

**まかこ** 結果的にそうなっているのかもしれないですね。でも、こよりなんかは普通のデザインだし……結局普通のデザインが一番可愛いのではないかと考えたりしています。

## 原画家・松下まかこに訊く！

— キャラクターをデザインするとき、心がけていることは？

**まかこ** まず指定を理解する、ということですね。性格や趣味、特徴といった指定を良く理解した上でデザインに臨みます。プライベートで描くときは、逆に自分の趣味全開になってしまうんですけどね。やはり自分が好きでないと描けないし面白くないので……。

— 女の子を描く上でのポイントってありますか？

**まかこ** しまパンは絶対に描かない、とかありますね。もっとレースとか付いたパンツのほうがいいと思うんですよ。しまパン好きなユーザーさん多いんじゃないかなと思いますけど、自分ではなんか納得いかないんですね。あとは髪の毛とかも、細かく繊細に描くことが大事だと思っています。なるべく可愛くしたいというのは常にありますね。最近は、レースを多用してみたり、コリータ服っぽい要素を入れてみたりしています。

— キャラの服装は流行を意識します？ どんな資料を参考にしていますか？

**まかこ** 通販雑誌とか、『VVi』(10)とかのファッション誌とか、あとは街を歩いている女の子も(笑)。

— 現実のファッションの流行って、アニメやゲームのファンに好まれるものと一致しない部分もあるかと思うのですが、そのあたりはどう折り合いを付けてます？

**まかこ** 例えば小春の私服だと、上半身までは現実でも結構あるんですね。チュニットのだぼぼとした感じで、リアルならホットパンツなんかを合わせるとか、それは受けないからミニスカにしたりとか、考えてそうしてるんですけど、私の感覚ではこっちのほうが可愛いのかなあ、と思うことはよくありますね。

— ラフから完成まで、使っている道具やソフトを教えてください。

**まかこ** 最近は「SAI」でラフを描いて、そこで気に入るところを拡大縮小したりして直して、それをプリントアウトしてアナログでグリーンアップしています。時間が無いときはそのままSAIでグリーンアップすることもあるんですけど、アナログのほうがなんとなくいい感じに出来るんで、それを最後にもう一度PC上で修正して、完成ですね。HOOKSOFTの仕事では彩色はしていませんが、自分で塗るときはPhotoshopを使います。

— カラーリングには一切タッチしないとのことですが、逆に色のイメージを自分で持たれないというのは大変ではないでしょうか？

**まかこ** デザインをしている最中は、自分で勝手に色を想定して置いていますね。だから、山根(昌兵)くんが塗ったのを見てびっくりというのは毎回のようにあります。(これは言うんじゃないの?)って思ったりとか、でも、そう言っても変更してくれない人なんで(笑)。

— せっかくなので原画家やイラストレーターを目指している方にアドバイスをお願いします。

**まかこ** ね、むずかしいですね……。えっと、やっぱり人の良いところを見て、吸収しようとする姿勢が大事なんじゃないでしょうか。真似したものをそのまま発表するとパクリ絵師になってしまうので、それは避けなきゃ(笑)。

## HOOKは今後大きく変わっていきます

— 今回10周年を迎えるわけですが、次の10年について考えることはありますか？

**亜佐美** 考えることはあるんですけど、考えないようにしてることもあります。もちろん今と同じようにやっていたいと思うんですけど……。僕らも「雨猫」を作っていた10年前よりはずっと成長していますので、同じように成長できればいいなと。僕らより若い世代が出てきて、会社を引っ張っていく状態になっていけばいいなと思います。

— 5周年のときにうかがった際には、スタッフの方も段々増えているというお話でしたが、その後も若い方は入ってるんですね？

**亜佐美** 入っていますね。姉妹ブランドの方をやってもらったり、いろいろしています。姉妹ブランドは動いているものでSMEET(13)とAsa Project(14)の2つがあるんですけど、僕らとだいぶ違った感性でもって作っているんで、僕らとしても刺激になりますね。10年経てば、それよりもさらに若い世代になると思いますので。

— 今後HOOKSOFTさんとしては、どんな作品を作っていきたいですか？

**亜佐美** どんな作品かというのはわかりませんが、僕がどうしてもやりたいことは1つあって。それは、バージョンアップしているところを見てもらいたいということなんです。原画家さんの実力や知名度があがったとかではなく、ゲーム全体のバージョンアップ、大きく進化したのを見せたい。ここ数年、それほどゲームは進化していないんですよ。画面サイズが大きくなったり操作性が向上したくらいで。そうではなく、もっと大きな変化、ガリリン車がハイブリッドカーに変わったくらいの進化をさせたいですね。

— 作品以外で、業界に対して仕掛けてみたいことってありますか？

**亜佐美** 僕的にやってみたいことはいっぱいありますけど、まだ言えませんが(笑)。

— 今後の目標をお聞かせください。以前美少女ゲームでトップを取りたいというお話をしましたが、それは変わってませんか？

**亜佐美** トップを取りたいって考え方はちょっと変わっていますね。良いものを作ってユーザーの方に喜んでいただきたいというのは変わっていませんが、トップになろうとか今は思っていないです。今の一番の目標は、美少女ゲームを買っても恥ずかしくないものにしたい、ユーザーさんが何ら気負わずに買えるものにしたいということですね。美少女ゲームそのものの市民権を上げたいといいますが、何十年かかるかわからないことではけれども。

— それでは最後に、ユーザーの皆さんに一言ずつメッセージをお願いします。

**まかこ** 小春や開を好きになってくださった方々にお礼を言いたいというのはありますね。生みの親として、やはりそれは嬉しいことですので。

**kei** 黙って俺らについてこい(笑) 損はさせません。

**川渡** 「さくらビットマップ」を買ってくださってありがとうございます。恋咲き町でお会いしましょう！

**亜佐美** HOOKSOFTはこれまでとは次元が違うレベルで変わっていくと思います。今までのような作品も作りつつ、大きく変わっていきたいと思っていますので、ぜひ見守ってください。

— 皆さんどうもお疲れ様でした！







## Illustrator Interview

# Hiro Suzuhira

## 鈴平ひろインタビュー

### Profile

【代表作・最近の作品】「SHUFFLE!」「ヨスガノソラ」「アキカン!」etc.

【自己紹介&近況】フリーの原画家をやっております、鈴平です。今回はHOOKSOFTさんにお邪魔しましたよ! 色んなところでお仕事してるので、見かけたらそこはかとなく応援してってください! 近況としては夏なので一年ぶりに髪を切ったとか??? 最近ハマって止めようと思っているのはホルモンです! 美味しいけど顔面に太るから(笑)。ウェブサイト「鈴平ひろのお仕事ぶろぐ」 <http://heart-work.info/>

——HOOKSOFTとの出会いと、それまでに抱いていた印象についてお聞かせください。

**鈴平** 最初に意識したのは「Likelife」が「Orange Pocket」だったと思います。原画が可愛いのと、塗りが綺麗だなという印象を受けました。

——「さくらビットマップ」のオファーがあったときのお気持ちはどんなでしたか?

**鈴平** 知人を介してだったので、その人に日頃の恩返しになればいいなと思ったのと、HOOKSOFT塗りの自分の絵がどうなるか面白そうかな、と思いました。

まかさんとらっこさんの絵柄に合わせられるかというのも面白そうかな、とか。一応私の中ではもう少しできる予定でしたが結果は等身合わせくらいしかできなかったという感じですが(笑)。

——今回、制服のデザインも鈴平さんが担当されていますが、デザイン上のポイントは?

**鈴平** HOOKSOFTさんの伝統として奇抜過ぎないことと、青と白を基調とすることを踏まえつつ、紐が長いリボンと胸のツータック、三角フリルなどで他作品に無い個性を加えたつもりです。

——璃子イベントCGで、描いてみて一番印象に残っているものは?

**鈴平** たぶん一番最後に表示されるイベントCG! Hシーンじゃない制服絵が少ないので貴重でした(笑)。

あとは弓を番えるシーンでしょうか。2つのアングルで描いたので。

——璃子に関して、こぼれ話などありましたら教えてください。

**鈴平** 貧乳加減に悩まされました(笑)。ゆのかが意外と胸があったので璃子が一番貧乳になってる

のかな??

あとは千鳥より先に作業したので絵柄が迷走してる時期がありました、まかさんの絵に寄せるか寄せられないか試行錯誤していた時期ですね。結果半端に似せようとする無理があるという結論に辿り着きました。

——千鳥のイベントCGで、描いてみて一番印象に残っているものは?

**鈴平** 橋の欄干に手をかけている絵とか、背景もあって綺麗な感じになったのかなあ、とか。

——千鳥に関して、こぼれ話などありましたら教えてください。

**鈴平** 合気道のシーンは知り合いの合気道経験者に手の組み方や投げの原理などを聞きながら描いたので思い出深いです。合気道の投げは投げているのではなく受け手が飛んでいるんだと知りました(笑)。

——「さくらビットマップ」を手がけられての感想はいかがでしたか?

**鈴平** 思ったよりやれなかったな、と(苦笑)。

もう少し上手く自分の絵とまかさんの絵の間を作れたら良かったのですが、あまり絵柄を変えずでも自分のファンがついてこれないし、かといってまっくと自分の絵のままでもHOOKSOFTファンには違和感だろうし、と色々悩んだ製作になりました。

——今回のお仕事で特に楽しかったこと、逆に大変だったことはなんですか?

**鈴平** 楽しかったのは、まず何より、まかさんと仲良くなれたことや桜はんぺんさんとお知り合いになれたこと!

大変だったのは絵柄の違いですかね…特に私の

絵柄だけ他二人とは顔内パーツ比率や髪のボリュームが違ったので、合わせたいやら合わせたら合わせたで全然自分の絵っぽくなるやらで(笑)。

——ちなみにお気に入りのキャラは誰ですか?

**鈴平** まかこキャラは小春、はんぺんキャラはみどり、自分のキャラだと璃子です。主に外見です。

——キャラクターをデザインされる時、とくに女の子を描くとき、心がけていらっしゃることは何でしょうか?

**鈴平** 王道は外さず、少しだけどこかに個性を持たせられたらいいな、とは思っています。とにかく「可愛い」かどうか全てだと思っているので、あまり奇抜なことはいけません。

あとは、もう細かくパーツ単位で自分の萌えを詰め込んでます。

——自分だけの息抜きの方法などありましたら、教えてください。

**鈴平** 夜中のドライブとか、夜中のラーメンとか、夜中のTSUTAYAで買い物とか、夜中のドンキで買い物とか!

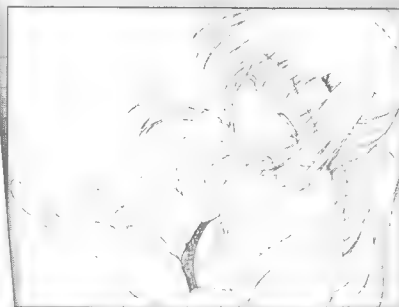
仕事が詰まってる時期なら好きなアーティストのLIVEやコンサートですね。

——最後にユーザーの皆さんに一言メッセージをお願いします。

**鈴平** HOOKSOFTファンの皆様、まか絵にあまり寄せられずすみませんでした!

私が描いているのに気付いて買ってくれた鈴平ファンの方、ありがとう!(笑)

無事に作品を一つ生み出すことに貢献できて(?)一安心です。璃子と千鳥をどうぞ宜しくお願いします!(笑)



Hiro Suzuhira  
EventCG Rough Sketch







## Illustrator Interview

# Sakura-bitmap

## 桜はんぺんインタビュー

### Profile

【代表作・最近の作品】『さくらビットマップ』

【自己紹介&近況】 まったりと絵を描いて生きています。生活サイクルが安定しなくて少し大変です。Perfumeさんが大好きです。

ウェブサイト「Petite\*Cerisier」 <http://petitecerisier.moo.jp/>

——HOOKSOFTとの出会いと、それまでに抱いていた印象についてお聞かせください。

桜 HOOKSOFTさんとの出会いは『\_summer\_』でした！

当時結構ピンク色な雰囲気ของเกม(色合いの話ですよ!)が多い中、真っ青な空が綺麗ですごく印象に残っていて…。確かソフマップさんで手にとった気がします(´ω`)なつかしいなあ。

——『さくらビットマップ』のオファーがあったときのお気持ちはどんなでしたか？

桜 正直びっくりしました。まさかのお話だったので…！

自分の力量で大丈夫なのかという不安と、やってみようという期待感で悩んだのですが、まずはやってみようと思い受けさせていただきました。案の定ご迷惑をおかけしましたが…申し訳ないです。——ゆのかのイベントCGで、描いてみて一番印象に残っているものは？

桜 ゆのかちゃんがイスで休んでいるシーンと、膝を抱えてしょんぼりしているシーンのCGが気に入っています。どうも元氣な表情より暗い表情のほうが好きなんです(笑)。

Hシーンだとトイレで舐めているシーンがいい表情で描けたつもりです。

——こぼれ話などありましたら教えてください。

桜 ゆのかのちょっとしたラブを上げたことがあったのですが、温泉まんじゅうを食べているゆのかを描いたら、川波さんが、ゆのかの温泉まんじゅう好きという設定を忘れていたことが面白かったです(笑)。

あとどんどんともみあげが伸びていっている気がします…。(CGを見直しながら)

それから、コイン女王様をこっそりと描かせていただきました。

見ることはできたでしょうか？ 私が発売したら一生懸命見ようと思います(笑)。

——『さくらビットマップ』を手がけられての感想はいかがでしたか？

桜 自分の力不足をものすごく感じました。正直色々書き直したいです(笑)。グラフィッカーさんのおかげでとても綺麗に見えますが…！ ありがたい限りです。自分の絵を彩色してもらうという経験があまり無かったので、初めて彩色CGを見せてもらったときは感動しました。

——今回のお仕事で特に楽しかったこと、逆に大変だったことはなんですか？

桜 一番楽しかったのはやはり彩色してもらった絵を見せてもらったことでしょうか！

大変だったことは等身を合わせる作業や技量が足りなかったことです。作業開始当時の自分にもっ

とがんばれと言いたい！

——ちなみにお気に入りのキャラは誰ですか？

桜 璃子ちゃんですね！ 4コマを描いていてとても楽しかったです。あとゆのかとセットで貧乳コンビなのが凄く好きです(笑)。

宗次郎ちゃんもものすごく可愛いですよ…！

——キャラクターをデザインされる時、とくに女の子を描くとき、心がけていらっしゃることは何でしょうか？

桜 一番気を付けているのは表情…のつもりです。あと全体の雰囲気を統一できるように心がけています。

——自分だけの息抜きの方法などありましたら、教えてください。

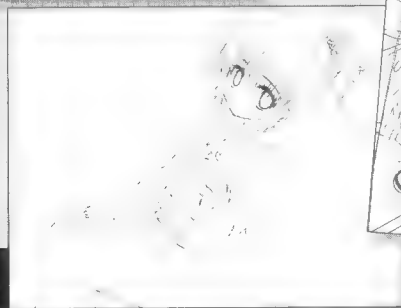
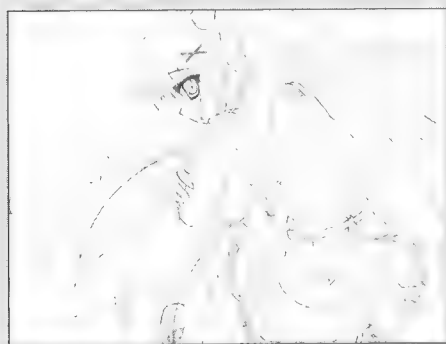
桜 疲れたときは飼っている猫と遊んだり音楽を聞いたり本を読んだりします。

あとはやっぱり睡眠でしょうか…。

——最後にユーザーの皆さんに一言メッセージをお願いします。

桜 初めてのゲーム原画で拙いところがたくさんあると思いますが、今の精一杯の力でがんばりましたので楽しんで頂ければ嬉しいです。

目指せコンプリート！(´ω\*)



Sakura-bitmap  
EventCG Rough Sketch









そんなほほえましい誤解や川波さんの趣味の露呈もありつつDの演技指導はどんどん気合が入って

弱い！  
もつとテンションあけて！

はい！

もつともつと！  
倍くらい！

なんか  
スポ根マンガ  
みたいだ！

はい！！

ほ

あ

やれば出来る！

はい、教官！

ていうか  
酸欠にならない  
のかな

はあ  
はあ  
はあ

あの2畳くらいの  
個室で2時間とか

エッチのシーンでは  
走り続けてるような  
もんだし

…っていうのを  
収録後に  
訊いてみた

最初の頃は息も切れて  
それこそ酸欠で  
大変だったりもした  
んですけど…

今はむしろ  
暑さとの戦いですね  
自分の体温で  
室温あがるし

空輸入すると  
音が入るし…

標高の高いトレーニング  
マラソン選手  
みたいですね

途中からは  
泉道ゆのか役の  
青葉りんごさんも  
参加して  
女子トークに！

ーん！ちはー

青葉さんも  
ゆのかのイメージに  
ぴったりな  
テンション高めの  
可愛らしい方！

ゆのか役も  
青葉さん  
素でやってそう！

でも恋する乙女の  
シーンの時は  
気合い入れますよ

スタジオ入る前に  
主人公のこと考えて  
「キョん☆」って！

気合い！？

キン

キン

キン







# さくらビットマップ 収録レポート。



今回は  
HOOIKSOFTさん  
から発売された  
『さくらビットマップ』の  
アフレコを見学しに  
来ました！

こんにちは  
北条晶です

北条 晶





# HOOKSOFT STAFF ROOM

マスターアップまであと何日だよ、ってときに  
HOOKSOFT の全スタッフに聞きました!

## お題 「今、ここにいる理由。」

純愛を完成させると  
言ってしまった以上、  
やり遂げるのが己の義。  
力の限りたたかいます。

【代表・プロデューサー 亜佐美 晶】

広報の仕事が  
好きだから。

【広報担当 伊藤直子】

HOOKSOFT (旧 HOOK) の作  
品が好きで、何度かデバッグを手  
伝ったりしていました。  
そして『よりこりまくり』で制作に関  
わらせてもらい、現在は下積みさせ  
てもらって、今に至る感じです。  
まさに天命…!

【アシスタントディレクター ELMA】

恩と意地と誇りをかけて、  
夢にひと味のせようと、  
地味であこぎな浮世絵人生。  
立ち止まることは許されず、  
ただひたすらに前を向いて  
いこうと思ったから。

【ディレクター・シナリオライター 川波無人】

ゲームが好きだから!!  
それ以外の理由は  
無いです。

【編集チーフ 黒木ノア】

このテーマを聞かれるのは2回目  
だと思います。  
いつだったでしょうか。  
その頃とは言っていることが変わっ  
てるとは思いますが、ここにいる理由  
は、待っていてくれる皆さんが居る  
からです。  
いや、マジですから。カッコつけて  
る訳じゃないですからッ。

【ゼネラルマネージャー kei】

究極の萌えヒロインを  
生み出すため。

【シナリオ担当 早瀬 ゆう】

マスターアップした時の  
達成感

【演出担当 VII】

成り行きまかせで絵の仕事で  
初めてはや数年。  
どうやら今の仕事は  
自分に向いているらしい、  
と気づいたからでしょうか。

【原画担当 松下まかこ】

今ここに居る理由、という大げさ  
な話なのだけれどあれはNYに居  
た頃……僕はいつもどおり行きつ  
けのデリでいつもの昼食——ペ  
パロニとブラックオリーブのサンド  
を受け取ろうとした瞬間、派手な格  
(省略されました)

【グラフィック担当 真海】

ギャル絵とか好きです。

【グラフィック担当 みつき】

そんなことよりおっぱいの話しようぜ!  
おっぱいおっぱい Fu Fu !!  
ちっさいおっぱい Yes Yes !!  
おてごろおっぱい Yeah Yeah !!  
おっぱい!! おっぱい!! おっぱい!!  
  
あ、追浜(おっぱま) って駅があるよ。

【グラフィックチーフ 山根呂兵】

## POSTSCRIPT

### さくらビットマップ -PREMIUM EDITION- 特典 HOOKSOFT 10th ANNIVERSARY FANBOOK

2010 年 9 月 24 日発行

発行 HOOKSOFT

企画・製作 HOOKSOFT / HOBIBOX

編集 TRAP

構成・執筆  
亜佐美 晶、川波無人、kei (HOOKSOFT)  
斉藤和明、西川紗矢 (TRAP)  
若林健太、八糸こより

装丁・本文デザイン  
岡洋介 (TRAP)  
鈴木雄司 (at once)  
まめぐら

協力  
渡久地 誠 (T プロジェクトスタジオ)  
アルカディア・プロジェクト

印刷・製本 ホビボックス株式会社

本書の一部あるいは全部を無断で複製・上演・放送等  
をすることは、法律で認められた場合を除き、著作権者  
の権利侵害となります。あらかじめ HOOKSOFT へてに  
許諾を求めてください。

この本についてのお問い合わせは、下記まで郵便か  
メールにてお願いいたします。

〒163-8691  
東京都新宿郵便局私書箱 202 号  
HOOKSOFT サポート係  
info@hook-net.jp

HOOKSOFT オフィシャルウェブサイト  
http://www.hook-net.jp/

©2010 HOOKSOFT/HOBIBOX  
©2001-2010 HOOKSOFT  
NOT FOR SALE



## AfterFestival

編集後記

わたしの HOOK さん初体験は \_summer## だったんですけど、もう 4 年も前  
になるんですね。その頃はビジュアルファンブックのお仕事をさせて頂くよう  
になって間もなかったんですけど、今、こうやって 10 周年記念作品の特典本に  
参加させて頂けて、なんだかとっても感無量です。20 周年記念のときにも参加  
できたらいいなあ、なんて。よ、よろしくおねがいします! (笑) 西川

今回、デザインフォーマットと目次と他ちよつとのデザインを担当しました。  
目次はキャラ配置とかもやっているんですが、あいつとこいつが友達で、これ  
とこれが同類でとか、いろいろ考えながら組む作業はなかなか楽しいものでし  
た。ページ数のアイコンもコイン王女とメガネの高橋さん(スピーカー)を配  
置したりしています。わかった人はかなりの HOOKSOFT 猛者だな! [岡]

まずはこんなところまで読んでの奇様な異質、ありがとうございました。  
5 年前にも 5 周年の記念本(「\_summer」予約特典)を作っているわけですが、  
古くからのファンで、お持ちの方は見比べてみると面白いかも。今回も亜佐  
美さんたちと一緒にあまり自虐せず制作いたしましたので、やたら読むところ  
の多い本になっております。コメント協力いただいた皆様、漫画執筆お引き受  
けくださった北条先生、ほか関係各位のおかげです。ありがとうございました。  
しかしなんというか感慨深いものがありすぎて困ります。外部から協力して  
いる自分ですらこれですから、中の人たちはそりゃもう、計り知れないものが  
色々あるんでしょうね。それだけの経験とばわーを育んできたブランドなわけ  
ですよ。ということで…HOOKSOFT の次の 10 年に光あれ! [斉藤]

「さくらビットマップ」という作品に出会えるまでに様々なことがありましたが、  
今はただただ感謝するばかりです。

20 周年の時にまた何を言えるかはわかりませんが、その時までは是非お付き  
合下さい(笑)。[亜佐美]



Thank you

